EXCALIBUR CD-ROM 75

Andrej Anastasov

píše opět do Excaliburu!

Pravda o Final Fantasy 8 • Flash Point: nejlepší česká hra?

EXCALIBUR

legendární časopis počítačových her • číslo 75 • leden 2000 • cena **150 Kč**

novinky	první dojmy	recenze	návody
Elite 4	Flash Point	Gabriel Knight 3	Septerra Core
Turrican 3D	Baldur's Gate	Imperium Galactica 2	
Stunt Grand Prix	Evolva	Ultima IX Ascension	
Spec Ops 3		Indiana Jones I.M.	
Outcast 2		Quake III - Arena	
▼			

© Martin Ludvík - Popular Computer Publishing, 2000

cena **150 Kč** / 242 Sk

9 771210 112005 75

EXCALIBUR

legendární časopis počítačových her

75

Prodejny bazarových i nových her PC a Playstation hardware

PC CD-ROM PlayStation™

Svět her Presto·CS COMPUTER 5x v Praze

Největší výběr her za výborné ceny!

Hned vedle obchodu s hrami Camelot:

Nová prodejna!

Zlatnická 4, Praha 1, 110 00
(dvorana domu)

PC hardware

PC sestavy

PC komponenty

nové i bazarové

Výborné zaváděcí ceny

Výkup her a hardware ihned za hotové

Zasíláme také na dobírku

Poštovné stále neúčtujeme!

02 / 24 23 25 95
02 / 231 35 57

Kompletní ceník Vám na požádání zašleme zdarma.

Na veškeré zboží poskytujeme záruku.

Design © Excalibur, 2000

ADRESY PRODEJEN: Presto CS. - SVĚT HER

Hry na PC CD-ROM a Playstation:

- Zlatnická 4, Praha 1, 110 00 (Camelot) **také PC hardware**
- pasáž Jiřího Grossmanna, Politických vězňů 14, Praha 1, 110 00 (přístup též z Václavského nám. pasáží Jalta)

Hry pouze na Playstation:

- Truhlářská 18, Praha 1, 110 00
- Národní obrany 31, Praha 6, 160 00 (200 m od metra Dejvická)

Otevřeno: Pondělí - Pátek: 9.30 - 18.00, Sobota: 9.30 - 14.00

Dotisk legendárních černobílých Excaliburů!

Classic má 292 strany!!!

Recenze a návody od L.L.G. a Andrewa!

Obsahuje též návod na Prince of Persia II (Ex18+).
Neprodává se v obchodech ani u kamelotů.
Získat ho můžete jedině od Excaliburu poštou.
Omezená série, proto neváhejte!

JAK HO ZÍSKAT?

Stačí, když poukážete 220 Kč složenkou typu C na adresu **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1** a na zadní část složenky do *„Zprávy pro příjemce“* napíšete: **Excalibur Classic = 220 Kč.**

tel: 02 / 66 71 23 15 - 6 • fax: 02 / 66 71 23 16 •
mail: excal@mbox.vol.cz

Úvodem bychom Vám chtěli za celou redakci popřát hodně moc štěstí, lásky a vše nejlepší v bájném roce 2000.

Doufáme, že právě tento rok, toto tak dobře zapamatovatelné datum, bude rokem, kdy se Excalibur chopí zpět své vlády nad ostatními.

Co nového Vás tedy čeká v roce 2000? V prvé řadě vysvětlení, proč zde NENÍ slibovaná celá SUPERHRA I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM od CyberDreams. Nejdříve všechno vypadalo bezproblémově. Náš minulý šéfredaktor domluvil licenci. Následně samotný Andrew provedl lokalizaci této rozsáhlé hry do českého jazyka. Pak do redakce konečně přišla (přišla je asi to pravé slovo, které vyjadřuje náhlé zázračné objevení se ofrankované zásilky v poštovní přihrádce, aniž by byla doručena poštou) smlouva a faktura od údajného zástupce firmy dnes již neexistující CyberDreams na Floridě. Po vzebrubném zkoumání a ověřování licence jsme usoudili, že je to nejspíše dílo nějakého filuty a proto jsme celou záležitost předali k prošetření policii. Hru tedy máme lokalizovanou, ale zatím ji nemůžeme vydat. Budeme se snažit sehnat práva, jak nejrychleji to půjde, abyste nepřišli o skvělý herní zážitek.

Druhým bodem na pořadníku je návrat herního poloboha Andreje Anastasova zpět do Excaliburu, kde ostatně začal. Kruh se uzavřel. Už v tomto čísle si od něj můžete přečíst klasické "Andrejovské" recenze na několik výborných her. A že je to královské počtení, to nemusím zdůrazňovat!

Třetí změnou v roce 2000 bude lepší kvalita našeho časopisu. Doufáme, že vánoční Excalibur 74 Vás, nebo alespoň většinu z Vás (i zarytější pesimisty) přesvědčil, že máme na to být v blízké budoucnosti herní jedničkou.

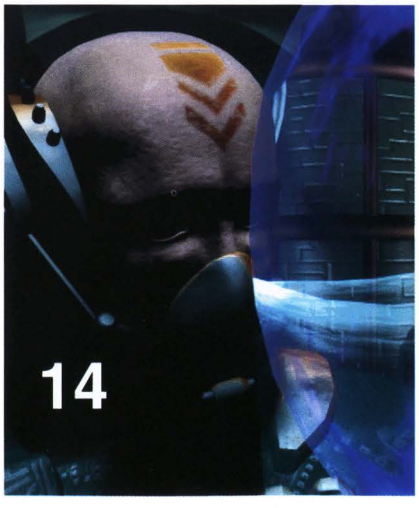
Za čtvrté. Vize Excaliburu je jednoduchá: Chceme Vám každý měsíc přinášet aktuální zprávy z herního průmyslu, aby jste si sami mohli utvořit obrázek o tom, co se děje a co a kde se kutí. U recenzí se budeme snažit zachovat hlavně čtivost, objektivitu, přehlednost a hlavně smysl recenze jako takové. Určitě se vám už někdy stalo, že jste si po přečtení recenze, ať už v jiném herním časopisu nebo Excaliburu, připadali jako ve špatném snu. Autorovi se podařilo, určitě s velkým vypětím, neprozradit o hře nic zajímavého, nebo nedej bože důležitého. Doufám, že s takovými články se u nás nesetkáte.

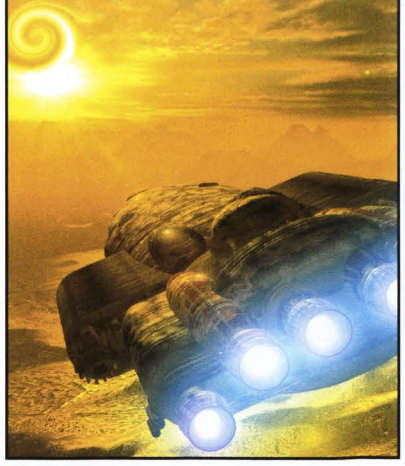
Poslední bod je prosba na Vás - naše věrné čtenáře. Mailujte a pište nám, jak nejvíce je to možné, co se vám líbí nebo nelíbí, co chcete, aby v Excaliburu a na CD bylo. Pomozte nám vytvořit časopis jaký samy VY chcete vidět každý měsíc na stáncích.

Děkujeme. (Odejděte! -ml-)

Tomáš Staněk, šéfredaktor & Martin Ludvík, vydavatel

OBSAH





Titulní strana
Obrázek ke hře Imperium Galactica II od Digital Reality a GT Interactive.

herní novinky

6 **Herní novinky.** Konečně se setkáte s dlouho ztracenými hrdiny vašeho mládí.

první dojem

12 **Baldur's Gate 2**. RPG z prostředí AD&D jaké nemá ve světě obdoby.
8 **Flashpoint + rozhovor.** O tom, že Češi mají zlaté ruce, není třeba nikoho přesvědčovat.
14 **Evolva.** Velice zajímavý projekt z dílen Computer Artworks.

recenze

54 **Close Combat IV: Battle of the Bulge.** Jak to vlastně bylo v Ardenách.
70 **Creatures 3.** Vychovejte si svého Norna.
56 **Diplomacy.** Počítačové zpracování oblíbené stolní hry.
74 **Edgar Torrontera's Extreme Biker.** Chcete být kaskadérem na motorce?
20 **Final Fantasy VIII.** Sláva se nekoná, legenda umřela.
71 **Furby: Big Fun in Furbyland.** Užijete si "opravdu velkou zábavu"!
16 **Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned.** Konečně pořádná adventura.
36 **Half Life: Opposing Forces**. Jaké to bylo z pohledu druhé strany?
42 **Hidden & Dangerous: Fight for Freedom.** Průměrný datadisk k jinak vynikající české hře.
24 **Imperium Galactica II: Alliances.** Opravdové překvapení i pro našeho experta Michala Kratochvíla.
32 **Indiana Jones and the Infernal Machine.** Chlap je prostě chlap.
60 **Microsoft Baseball 2000.** Poodkryjme roušku tajemství hry nazvané baseball.
66 **NBA LIVE 2000.** Electronic Arts tentokrát nezklamal.
72 **Nocturne.** Ponurá hororová adventura, proslavená svými hardwarovými nároky.
64 **Omikron: The Nomad Soul.** Dobrá hra s výbornou muzikou od Davida Bowie.
75 **Petz 4: Catz and Dogz.** Tyhle virtuální miláčky snad ani nemusíme představovat.
52 **Pharaoh.** Doby, kdy bohové vládli světu, jsou zpět.
50 **Phoenix: Deep Space Ressurection.** Po dlouhé době opět něco od Team 17.
69 **Pong.** Nově oděný Pong, hemžící se tučňáky.
68 **Pro-Pinball: Fantastic Journey.** Další z řady Pinbalů.
38 **Quake III: Arena.** Dlouho očekávaná řežba je konečně zde.
40 **Septerra Core.** Viděl, DOHRÁL, napsal. Můžou to říci i ostatní?
58 **Slave Zero.** Další katastrofická vize světa je před námi.
43 **Spec Ops II: U.S. Army Green Berets.** Elitní komando zasahuje.
62 **Spirit of Speed 1937.** Jaké to bylo, když byl automobilismus v začátcích.
46 **Theme Park World.** Výborná simulace pro všechny milce poutí a jiných atrakcí.
34 **Thief Gold.** Lupičská sága pokračuje.
76 **Thomas & Friends: The Great Festival Adventure**
Action Man: Raid on Island X
48 **Tomb Raider: The Last Reveletion.** Lara Croft je stále víc než půvabná.
28 **Ultima IX Ascension.** Avatar se vrátil, aby opět nastolil řád.
44 **Wheel of Time.** Z RPG a strategie se vyklubala 3D akce.

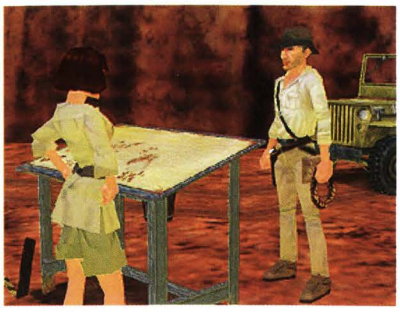
Návody

77 **Septerra Core.** Kompletní návod k výbornému RPG.

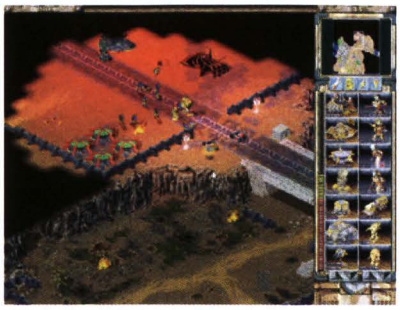
Články

79 **Bill Gates.** Dokončení rozhovoru s nejbohatším mužem světa.
11 **Flashpoint.** Nejnovější informace přímo od pramene.

CD 75



Indiana Jones and The Infernal Machine



Command and Conquer: Tiberian Sun

Gabriel Knight 3

Slave Zero

Test Drive 6

dema

Boarder Zone

Ti z vás, kteří milují zimu a sníh a zejména pak křupot sněhu pod vaší deskou, se konečně dočkali. Ať už jste se nedostali na hory z jakéhokoli důvodu, nevadí, protože teď je tu Boarder Zone. Tato zdařilá simulace jízdy na snowboardu by neměla chybět u žádného milovníka sportu.

Command and Conquer: Tiberian Sun

Velice kvalitní real-timeová strategie z blíže neurčené budoucnosti. Kane se vůbec nechová tak, jak se na pravou mrtvolu sluší. Vrací se zpět z novou silou a nápady. V cestě mu však stojí jeho vlastní bratrstvo NOD, které se po jeho domnělé smrti rozpadlo na různé frakce. Pro charismatického vůdce to znamená jen malou překážku v jeho velkém plánu. Chce totiž ovládnout celý svět. Intrikami a násilím proti technice a míru. Stranu "dobra" totiž hájí GDI. Vyzkoušejte si sami, jak se vám bude Command and Conquer: Tiberian Sun líbit.

Dirt Track Racing

Automobilové závody mají široké spektrum oblíbenosti. Tentokrát vyměníte křehké formule a závodní speciály za stroje mohutné síly a robustnosti. Betonové tratě za poněkud hrubší materiál a povrch. Přesuneme se do kolbiště, kde prach a pot je všudepřítomný. Se svým závoďákem si změříte síly s ostatními jezdci.

Gabriel Knight 3

Právem je možno považovat tuto vynikající adventuru za jednu z nejdůležitějších her v tomto čísle. GK3 se pyšní titulem Blood of Damned, Blood of Sacred. Právem! Vypotíte tolik krve, jako u žádné jiné hry, která se na počítacích mašinkách objevila. Jane Jansen před nás položila setsakramentsky zamotané klubko. Odměnou za jeho rozmotání budiž vám poznání věcí a souvislostí ve světle vám dosud neznámém. Gabriel se střetává s úkolem, jehož temné pozadí ho dovede až do krajin, kam lidská noha nevstoupila po staletí.

Indiana Jones and The Infernal Machine

Konečně. Všichni ti, co dávají přednost drsnému a neoholenému Indianu Jonesovi, před sexuálním symbolem Lary Croft, se dočkali. Nic proti sérii Tomb Raiderů, která je veskrze kvalitní a proti krasavici Laře ani slovo. Ale Indiana Jones je prostě Indiana Jones (taky aby to byl Venca Voprcálek, co se mnou chodil do třídy). Stejně jako mají filmové předlohy výborný děj, tak i hra Indiana Jones and The Infernal Machine se může pyšnit strhujícím sledem událostí. Hratelnost je famózní.

Lego Racers

Lego je už od dávných let symbolem zábavy a kreace. Hra Lego Racers nám přináší trochu té zábavy. Máte-li touhu zjistit, co takový legáček vydrží, pak jste ve správné náladě zapařit si právě tyto legrační závody. Vozítka jsou nadmíru roztomilá a uhánějí si to svižně, směrem k cíli.

Natural Fawn Killers

Jestli vám ještě není 18 a nevlastníte zbrojní pas, pak zpozorněte. Máte jedinečnou možnost si výborně zanimrodit. Jsem ale zvědav, jestli vůbec budete mít to srdce odprásknout nějaké zvířátko. Jsou totiž rozkošná. Zajíček je takový chundelatý bobek, který roztomile hopká sem a tam. Když si vás všimne, tak malinko zrychlí, ale je to zajíc-správňák, neutíká moc rychle, takže ho můžete kdykoli dohonit.

Na Excalibur 75 CD se nachází další hratelná dema těchto her:
Demise, Jakkal, Phoenix, Slave Zero, Test Drive 6 a **Thief 2: Metal Age**

drivery

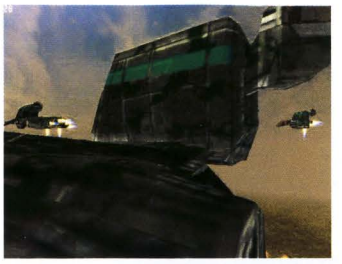
Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3

shareware

DirectX 7.0, ACDSee 2.42 CZ, HyperSnap 3.42, WinAmp 2.5 CZ a **Winzip**

EXCALIBUR. Počítačové hry, internet, zajímavosti. Založeno 1990. ISSN 1210-1125. MK ČR 5786, MIČ 47129. **Vydavatel:** Martin Ludvík (ml). **Šéfredaktor:** Tomáš Staněk. **Autoři:** Šimon Záruba, Michal Kratochvíl, Tomáš Velebný, Boris Hrubý, Jan Podroužek, Jiří Matějka, Michal Jašpr, Ondřej Jirsák, Vladimír Kopáček, Matěj Steklík. **CD engine:** Ondřej Jirsák. **E-mail:** excal@mbox.vol.cz. **Administrativa:** Petra Vaněčková. **Grafická úprava a layout:** Martin Ludvík. **Podávání novinových zásilek** povoleno: Českou poštou, s.p. OZ Přeprava č.j. 727/96, dne 22. 2. 1996. **Náklad:** 20.300 výtisků. **Copyright © Martin Ludvík – Popular Computer Publishing, 2000.**

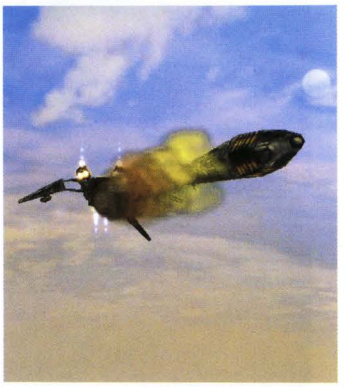
OUTCAST 2
Dobrá zpráva pro všechny milovníky Outcastu. Už od prosince se programuje druhý díl. Práce na tomto pokračování by měla zabrat okolo 18 měsíců. Ve dvojce se objeví mnoho postav, se kterými jste se měli už možnost setkat dříve. Příběh by měl být velice kvalitně zpracován a měly by se v něm objevovat odkazy sahající hluboko do minulosti. Grafika bude plně akcelerovaná a bude využívat všechny vychytávky 3D akcelerace: T&L, T-Buffer, atd., 150.000 až 300.000 polygonů/frame a více jak 4.000 p/f pro charakter. Rozlišení 1024x768 dnes už nepřekvapí, ale alespoň by mohlo být zpracováno tak kvalitně, aby se obraz moc netrhal. Samozřejmostí je 3D karta s 16 MB RAM. Appeal Software plánuje vydat Outcast 2 v roce 2001.



STORM
Alexander Mikhailov se stává osobou, která začíná něco znamenat v oblasti počítačových her. Jakožto víceprezident Buka Entertainment, firmy jež právě vyvíjí několik velice slibných projektů najednou, je právě on garantem projektu Storm. Tento ultra-realistický válečný simulátor je dějově zasazen do 22. století. Vy, jakožto pilot ozbrojených sil Galaktické federace, čelíte invazi rebelů známých jako Veliané. Tíha ochrany celé mateřské planety spočívá jen na vašich bedrech. Ve velice náročném prostředí musíte dokázat, že si zasloužíte nejenom svojí hodnost, ale že aspirujete i na vyšší posty. Jak už bylo zmíněno, ovládání bude velice reálné, a tak se smiřte s nutností nalétat několik desítek letových hodin, než se naprosto sžijete se svým strojem. Datum vydání je v létě 2000.

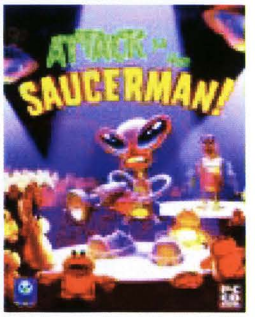
Herní novinky

Dlouho už jsme se nesetkali s takovým přívalem comebacků, jako v tomto měsíci. Inovaci zřejmě docházejí poslední zbytečky sil a místo ní nastupuje komerční kalkulace. Asi si říkají: „Když kupovali dříve, budou kupovat i nyní“. Jak se zorientovat v tomto chaosu rádoby nových her Vám poradí Excalibur. Žádná opravdu kvalitní nová hra Vám neunikne!



BUGGIN'
Stává se standardem, že se v herním průmyslu točí stále více a více peněz. Jednou z nezanedbatelných položek je kupování licencí, ať už se jedná o licence na určité výrobky či na tovární značku, jako je tomu v našem případě. Firma Infogrames zakoupila značku VW a vytvořila zavodní arkádu. V nabídce se pohybuje 20 tratí, 17 modelů aut, tři módy závodu a různé rozmary počasí. Buggin' jsou ve stylu 60. let a první autíčko, které osedláte, není nic jiného než slavný "Brouk". Postupem času vám budou k dispozici i další káry z této slavné produkce: Model 1968 VW Beetle, model 1970 VW Bus, 1969 VW 181 a zbrusu nový New Beetle Cup. Buggin' vyjde v prvním čtvrtletí roku 2000.

ATTACK OF THE SAUCERMAN
Tak všechno dobře dopadlo. Osudový silvestr je za námi a Vy opět tříháte ve svém chapadle nový výtisk toho lidského plátku – Excaliburu. Proč se o něm vůbec zmiňujeme? Mnoo... věci se mají tak, že náš slavný vpojidač Ly'slů, Ed The Grimloid, ztroskotal na barbarské planetě Zemi při pronásledování lupičů, kteří mu ukradli velecennou trofej 1. Velko-Ly'slového Galakta. Náhoda tomu chtěla, že ztroskotal poblíž Oblasti Velkého Oka (v lidské terminologii Area 51), kde pravidelně přistávají hvězdobusy našich školních exkurzí. Pozemšťané uspořádali hon na Eda a je jen na něm, jak to s ním dopadne (na Zemi je totiž gravitace). Ve stínu tohoto příběhu stojí GT Interactive a datum vydaní je ve hvězdách.



SPEC OPS 3
Elitní vojenské jednotky mají své široké uplatnění v čím dál tím více brutálnější společnosti. Je otázka, které z těchto komand má největší popularitu u veřejnosti. Snad mezi nejslavnější patří jednotky SEAL (zkratka od SEa, Air, Land – tedy pole působnosti těchto profíků), které nahradily US Army Rangers – Green Barets. Takže od suchozemských krys hurá k námořním expertům. Principiálně se toho moc nezmění. Rozdíly přibudou v rozmanitosti a četnosti misí (podvodní výsadky a útoky či bleskové parašutistické akce). Naprosto nového grafického zpracování se dočkáme díky enginu LithTech, který by měl být výkonnější než jeho předchozí bratříček Viper 3D. Ripcordgames plánují vydání na listopad 2000.

TURRICAN 3D
Abychom zůstali u herních legend, tak je tu další božská párka. Turrican byl mojí nejoblíbenější hrou už na Amize a jak jsem želel, že se dalšího dílu nedočkám. Hodně času od té doby uplynulo a ještě víc se změnilo. Já sám jsem vyměnil dřeveného kačera Adolfa za plastikovou sovu Cecílii a Amigu za PC, ale nic nepomohlo. Až teď, tvůrce a otec v jedné osobě, Manfred Trenz, vyslyšel mé hořké prosby a s týmem 20 programátorů se znovu na Turricana vrhli. Nová podoba ve 3D grafice dostane do vínku spoustu nových zbraní, zamotané puzzly a rozsáhlé levely, zakončené nějakým tím Bossem. Jestli hratelnost zůstane přinejmenším stejná, pak se máme všichni na co těšit. THQ zatím neohlásilo datum vydání.

STUNT GRAND PRIX
Tak to vypadá, jako by zmizela z dnešních herních projektů fantazie. Toto je už třetí novinka, která má v pozadí úspěšnou starší hru. Původní Stunts byly závody velkého kalibru. Na výběr bylo asi 12 aut, každé mělo rozdílné motorové charakteristiky a mohlo mít jakoukoli barvu. Závody samotné byly plné skoků, spirál, lopů, no prostě všech možných atrakcí, na kterých může auto něco dělat. Pokračování se ponese v duchu Re-Voltu, tzn. bude se závodit s autíčky na dálkové ovládání, tentokrát však terénními. Váš vozový park bude bohatě naplněn od supersportovních strojů až po autobusy a nákladáky. Bude na vás čekat 24 závodních tratí a 16 vozidel. Team 17 vydá tuto hru někdy v březnu 2000.

SWORD OF MOONLIGHT: KING'S FIELD MAKING TOOL
Japonská softwarová firma From Software (to je ale originální název, co?) nás nechala nahlédnout do jejich soukromí a ukázat tak světu zajímavě vypadající projekt Sword of Moonlight. Tato 3D role-playing-game + dungeon je postavena na enginu určeném původně pro PlayStation. Hráč si může vytvořit vlastní dungeon s použitím více než 500 částí map, umístit 350 artefaktů a objektů, kterým lze přiřadit určitou interaktivní funkci. V neposlední řadě je zde možnost vytvořit si vlastní úvodní a finální intro, což je naprosto skvělé. Vydání hry je předběžně určeno na jaro 2000 v Japonsku.

DAWN OF WAR
Úsvit lidství sebou zákonitě nese i první násilně prolitou krev. V této real-timeové strategii se budete potýkat s hordami Tyrannosaurů, Pterodaktylů, Velociraptorů a ostatními zvířaty pravěké fauny. Můžete kontrolovat jeden ze tří rodů: Cro-Magnons, Neanderthals nebo Saurians. Každý má své speciální vlastnosti a specifické schopnosti, které zajišťují přežití ve světě, kde je člověk vítaným zpestřením na beztak nudném jídelníčku. Vypadá to na velice příjemnou změnu oproti hi-tech strategiím, ostatně právě Age of Empires II.,se setkala také s nevídaným úspěchem. Dawn of War je rozdělen do 30 single-playerových misí. Bude implementována i magie ve třech různých formách. Illusion Machines vydají tuto hru na začátku roku 2000.

ELITE IV
Konečně utichl spor okolo First Encounteru a David Braben se v klidu může začít věnovat pokračování hry, která svého času ohromila veškerou hráčskou veřejnost. Elite byla svého času nejlepší hra na 8-bitech. Jen málo her se může pyšnit faktem, že jejich zrozením vznikl úplně nový žánr. Elite založila dnes už 15 let starou tradici obchodování ve vesmíru. Postupem času se přidávaly nové a nové prvky, leč jádro bylo vždy stejné: tady to mají za 10c a tam za 100c, tam nakoupím, zde prodám. Jak jednoduché a geniální. Za vydělané peníze jste si mohli koupit lepší loď a účinnější vybavení. David se nechal slyšet, že dnešní hry jsou po technické stránce mnohem lepší než dříve, žel s hratelností to jde s kopce. Elite 4 by měla být opět absolutní špička ve všem. Firma Frontier Developments připravuje tuto hru pro rok 2001.

JAGGED ALLIANCE II: UNFINISHED BUSINESS
Slavná hra si určitě zaslouží nějaké to pokračování ve formě expansion packu s novými misemi a charaktery. U Jagged Alliance II se tento titul příznačně pojmenoval "Unfinished Business". Někdo se na něco vykašlal nebo něco zapomněl udělat a je jen na vás, abyste to dokončili. Expansion pack bude napchán deseti novými charaktery, desítkou zbraní k vylepšení už beztak mohutného arzenálu, 6 stupni obtížnosti a dvaceti zbrusu novými sektory. Budete mít možnost importovat vaše staré uložené pozice z JA II. A co vlastně jde? Opět se nad "mírumilovnou" zemí Arulco roztahují nezákonné živly a Vy jste povolán, abyste jim přistřihl křidýlka. Dá se říci, že spíše než o expansion packu zde budeme moci mluvit o malinkatém pokračování, takový JA IIa.
Sir Tech hodlá vydat JA2:UB v prvních měsících roku 2000.

X-TENSION
Není tomu dlouho, co vyšel X: Beyond the Frontier a už se proslýchá, že firma Egosoft vyvíjí novou hru na bázi X: Beyond pod názvem X-Tension. X-Tension bude mít rozlehlejší vesmír a větší možnost svobody jednání. "Je snaha odpoutat vesmírné simulátory od jisté strnulosti a nabídnout hráčům volnost v kosmickém měřítku tak, jak to ještě nezažili.", nechal se slyšet jeden z programátorů. Hrou vás bude provázet nesčíslné množství misí, jež vás bude hnát až do těch nejodlehlejších koutů periferních galaxií. Po grafické stránce se setkáte s hodně vylepšeným 3D enginem (což ostatně vidíte na obrázcích). Datum vydání X-Tensionu zatím Egosoft blíže neurčil.

Flash Point

Nejlepší česká hra?

Flash Point (dosud není jisté, zda se tak nakonec opravdu bude jmenovat) je hrou, kterou od prvních obrázků a preview očekává snad každý hráč. Projekt se začal vytvářet pod jménem Poseidon a od té doby několikrát změnil vydavatele i tvůrčí tým. Mnoho obrázků na povrch neproniklo, ale ty, co se dostaly ven, si pamatuje snad každý. Především obrázek z jízdy škodovkou je velmi sugestivní. Na tomto místě bych ukončil úvod a pustil se do co nejpodrobnějšího preview této hry.

O čem tedy tato hra bude. Píše se rok 1985, perestrojka selhala a Sovětský svaz je v rozkladu (horším než teď). Moci se chopil radikál Špatňák. Vy jste pilotem zatím neznámé letecké společnosti a máte zaletět s někým někam. Za letu však vzniknou problémy. Vy se zřítíte a zde začne vaše putování. Dostanete se do armády a budete bojovat za soudruhy ze CCCP

(pro mladé čtenáře: CCCP je SSSR – Svaz sovětských socialistických republik – napsaný azbukou). Po čase dostanete šanci dezertovat k Američanům. Celý děj bude plně interaktivní a bude tedy na vás, kdy a zda vůbec dezertujete. Ve hře by mělo být nejméně 12 zvratových míst, takže se můžeme těšit na poměrně dynamickou kampaň. V celé kampani budete postupovat z vojína na vyšší velitelské posty. Jako velitel dostanete pěkný dalekohled, vyšší žold a několik vojáků, kterým máte velet. Samozřejmě to celé záleží na vašem počínání. Jak mi bylo řečeno, válečný tribunál je také jedním z konců, takže velitelský post se vůbec nemusí konat. Vše záleží plně na vás. Svoboda, kterou v této hře hráč bude mít, je naprosto dokonalá. Hráč si může dělat naprosto co chce (samozřejmě pokud to přežije). První věc, na kterou člověk narazí, je to, že se dá vlézt úplně do všeho. Když najdete jeep, tak do něj vlezete a můžete jezdit. Pokud najdete nákladák, tak můžete totéž. Úplně stejné je to s tanky, transportéry, protiletadlovými AA nebo auty a spoustou dalších vozidel. Fakt, který potěší zvláště Čechy: můžete zde jezdit i ve škodovce. Pro ty, kdo se nespokojí s plazícími se stroji, jsou tu i stoje létací a plovoucí. Můžete naskočit do helikoptéry, letadla nebo hlídkového člunu. V tomto odstavci bych se rád věnoval věrnosti všech modelů aut, bojové techniky, bojové létací techniky a podobně, neboť patřím mezi ty šťastlivce, kteří měli možnost spatřit je na vlastní oči. Tým Bohemia Interactive si vskutku dává záležet na každém modelu. Veškerá bojová technika je věrná svým vzorům, jak co se týče modelu, tak co se týče kamufláže nebo značení. Vozidla nejsou takové ty kostky, co jsme mohli vidět třeba v Kingpinovi. Spíš bych je kvalitou přirovnal k Need for Speed. Každá možná součástka je vymodelována plasticky. Co není vymodelováno, je dodáno texturou. Textury jsou zčásti naskenované z monografií strojů, zčásti samostatně vytvořené a zčásti přímo vyfotografované. Celé to dává modelu poměrně realistický ráz. Vozidla jsou tedy špinavá, věrně maskovaná a správně pomalovaná. Nyní je třeba podívat se do interiéru. V interiéru jsou stroje mnohem hezčí, než třeba v posledním NFS. Nekecám. Všechny přístroje jsou funkční, volant se točí, sklo je upatlané. Veškeré textury jsou věrné a jasně vyjadřují používanost stroje. Tím myslím, že textury ve spoustě simulátorů působí velmi nově a nepoužívaně, většinou nevidíte ani šroubek nebo škrábanec. Na texturách ve Flash Pointu vidíte všechno. Interiéry jsou omlácené, ošuntělé, prostě používané. U sedadla spolujezdce jsou přivázané zbraně, na palubní desce leží brýle. Co se ovládání týče, to je na úrovni jakéhokoli simulátoru. Nemyslete si, že když je to hra, kde se chodí po svých, tak že má nějak

odfláknuté simulace strojů. Všechno je velice promyšlené a dodělané do nejmenšího detailu. Jízdní vlastnosti strojů jsou samozřejmě různé. Jinak se pojede s nákladákem a jinak s jeepem. Když vrazíte s jeepem do nákladáku, dopadne to jinak, než když s nákladákem rozsmelcujete jeep. Vozidla sice spadají do kategorie Need for Slow, ale to jim nijak neubírá na kráse a přidává na realističnosti. Nebudete závodit, ale spíš se budete kochat krajinou (a při tom zkusíte nenabourat). Jak jsem viděl obrázky z tanku, tak mi připadaly věrnější, než v řadě jiných simulátorů. V tanku jsem sice nebyl, ale znám monografie. Řeknu vám, že z tanku nebylo skoro nic vidět. A musím se přiznat, že mi to vůbec nevadilo. Všechny přístroje, jak jsem již říkal, jsou "používané" a všechny fungují. Na tomto místě bych se ještě zmínil o helikoptéře, která byla společně s Cesnou jediným létajícím strojem, ze kterého jsem viděl interiér. Byla to Supercobra. Po nasednutí následoval start rotoru. Byl jsem velice překvapen, když jsem viděl skutečně listy rotoru, jak se roztáčejí. To mě fakt uchvátilo. Při letu zdál se vrtulník býti svižným strojem. Zde musela realističnost částečně ustoupit faktu, že se zde nelétá na vzdálenosti 100 km a tak bylo létání trochu omezené. Vrtulník šel dokonce naklonit do pozice, která by v reále znamenala jistou smrt – jde o pozici, kdy je vrtulník postaven čumákem kolmo dolů, a kdy rychle nabere rychlost za cenu výšky. Nesmí se však dostat do proudu vzduchu, který pod ním vytváří jeho vlastní vrtule, jinak se dostane do nekontrolovatelného pádu. Proto se tento manévr požívá velmi zřídka. Při tomto manévru jsem měl, coby držitel "Hrdiny Sovětského Svazu" z Hinda, husí kůži. Přesto musím říci, že jsem ten vrtulník neřídil, a tak nemohu zodpovědně prohlásit, jak se skutečně choval. Berte tedy tuto pasáž s rezervou. Co však mohu říci jistě je fakt, že vrtulník působil značně roztřeseným dojmem. A to je věc dobrá. Pokud jste totiž letěli menším letadlem (ne ultra light) tak víte, že se všechno neuvěřitelně třese. Pokud jsem se ještě nezmínil, tak se v každém prostředku můžete dívat na všechny strany. To znamená, že se můžete rozhlížet (překvápko, co?) a taky se kochat interiéry strojů. Ten vrtulník opravdu doporučuji. Tenhle výčet bych zakončil stručným seznamem zbraní, které tu máte k dispozici. Bude tu samopal, kulomet, granátomet, granáty, miny, raketomet a minomet. Vzhledem k tomu, že je to realistická hra, tak sotva kdy ponesete všechno najednou. A ještě jedna věc. Za každou stranu jsou zbraně i technika samozřejmě jiné.

Doufám, že popis strojů byl vyčerpávající. V této hře však nejsou jen stroje. Proto bych se vám teď chtěl pokusit nastínit zpracování krajiny, postav a podobně. Začal bych s krajinou. Na první pohled se neliší od jiné. Je to však pouze na ten první pohled. Tráva je zelená, stromy jsou zelené. Nebe většinou modré. A zde se dostáváme k prvnímu bodu, který je naprosto úchvatný. Obloha není jen parallaxovou kulisou, jak je tomu u většiny 3D her, ani není statická, jak je tomu u většiny simulátorů. Obloha se stále mění. V průběhu dlouhé mise můžete pozorovat, jak se rozední, obloha se zatáhne, začne pršet, pak se vyjasní atd. Mraky po obloze skutečně plují a ovlivňují světelné podmínky na bojišti (pozor, neplují jako třeba v Unrealu nebo Populousovi 3). Obloha je tedy stále v pohybu. Pokud se vám poštěstí shlédnout večerní oblohu, budete nadšeni. Planetárium hadr. Noční obloha se s přibývajícím časem bude měnit. Já jsem tu noční oblohu viděl s časovou akcelerací a mohu potvrdit, že se všechno hýbalo přesně tak, jak to můžete vidět v pořadech National Geographic nebo v již zmíněném planetáriu. Celý den se tedy světelné podmínky mění. Jak světlo a tma, tak i postavení slunce. Každý objekt (i vy) tu vrhá stín, a ten se bude posouvat a prodlužovat nebo zkracovat, podle denní doby. Ale vraťme se z výšin zpět na zem. Po tom, co uvidíte normální trávu a celkem normální stromy, se dostanete na silnici. Ta je taky vcelku normální. Většinou jde o jednoproudé vesnické cesty, které

se v zimě neudržují (známe je). Po takové cestě se můžete dostat do různých vesnic. A ty mě naprosto uchvátily. Nejedná se o žádné americké vesnice ani bavorské vesničky. Jedná se o pravou českou vesnici z nejtužší totality. Ti, kdo nezapomněli, si přijdou vskutku na své (ač se příběh odehrává na fiktivních ostrovech u SSSR, přesto jakoby místní vesnice z oka vypadly vesnicím českým). Většina domků je jednopatrových s klasickou špinavou omítkou, na mnoha místech opryskanou, zvlhlou, promáčenou a často porostlou mechem. Střecha je jasně původní od dob výstavby, tedy taktéž vadná. Za okny levné záclony, prané jen u příležitosti nové pětiletky. Bohatším vesnicím (kde jsou zbytky statků) vévodí zchátralý kostel, tou dobou využívaný jako školní družina a místo kulturně-politických akcí (rozuměj veselic a chlastaček). Soukromá království většinou střeží nízký neošetřovaný plůtek. Chybí jenom pár slepic a podvraťák u boudy. Do některých domů už šlo vstoupit, tak jsem viděl opuštěný dům i zevnitř. Byl zdevastovaný a bylo z něj ukradeno všechno, co ukrást šlo. V patře (ten dům měl také jedno patro) byly i pokusy ukrást dlaždičky (důvodem zcela evidentního zájmu byl fakt, že dlaždičky nepocházely z doby reálného socialismu). Opuštěný dům skýtal množství obranných postavení a ostřelovacích pozic. Jak jsem již zmínil, všechny textury a objekty jsou přesně takové, jaké mají být. Nejedná se o žádnou napodobeninu, kterou by vytvořili soudruzi z USA. Oni by totiž nevěděli jak. Ze hry přímo vystupuje atmosféra východu, tak jak ji většina z nás zažila. Tým z Bohemia Interactive myslím věrně zachytil atmosféru takové malé české vesnice v období totality.

Na tomto místě je třeba zmínit se o hudbě a zvucích ve hře. Začneme hudbou. Hra Flash Point má originální soundtrack. Měl jsem možnost slyšet kousek z každé skladby a mohu říci, že by se mělo jednat o kvalitní doplněk ke hře. Přesto musím upozornit, že řada lidí soundtrack vůbec nepoužije buď kvůli zvukům ve hře nebo kvůli atmosféře. Atmosféru hudba samozřejmě podbarví, ale většinou budete spíš poslouchat, zda odněkud neuslyšíte střelbu. Tím se dostávám ke zvukům. Zvuky ve hře jsou vesměs přímo nahrávky techniky. Veškeré zvuky jsou v surroundu. To znamená, že když někdo vystřelí, tak vy uslyšíte odkud. Střelba nebude záviset přímo na vašem počínání. Vzhledem k tomu, že se budete pohybovat po virtuálním bojišti, nebude se všechno točit jen kolem vás. Střelba může být adresována někomu úplně jinému. Přesto do ní nepolezete. Hudba by vám v takovém okamžiku moc neprospěla, protože byste mohli slyšet střelbu až ve chvíli, kdy by už bylo pozdě.

K atmosféře hry zatím mohu říct jen málo. Jedná se o něco mezi 3D akcí, simulátorem a strategií v malém měřítku. Nejspíše by se hodilo zařazení jako simulátor bojového konfliktu. Na řadě míst měla hra atmosféru filmu Četa. Vojáci ploužící se krajinou jako duchové, smíření s faktem, že na každém kroku můžou šlápnout na minu. Při konfliktu samém se mísí panika strach, obzvláště, pokud je vaše hlídka přepadena a po ztrátě dvou lidí se z porostu vyřítí BMP-1. V takovém případě jste, jak se říká, v hajzlu. Při demonstraci mi bylo před každou misí řečeno, že není jisté, zda mise dopadne dobře. Vskutku. Když jsem viděl skupinu, která se dostala na místo určení helikoptérou a vlezla do pasti, vypadalo to opravdu jako v Četě. Zavládl zmatek, všude kouř a střílení. A když se pro zlepšení nálady na planinu vyřítil BMP-1, začala sháňka po někom s raketometem. Jsou samozřejmě různé mise, na které se budete vydávat. Někdy se karta obrátí. Dostanete za úkol zneškodnit jeep, který veze něco moc důležitého. V takovém případě musí být naprosté ticho až do objevení jeepu. Pak se strhne přestřelka, která je (nebo by měla být) pod vaší kontrolou, a nepřítel je v chaosu. Náplně misí mají být různé. Od přepadů, patrol, přepravy vojáků a výsadků až po vyhlazování civilních vesnic. Ano, skutečně, pokud nedezertujete ze Sovětské armády, budete muset střílet nastoupené civilisty (to už jsme sice mohli vidět v Command and Conquer, ale tady budete kohoutek mačkat vy). Náplň misí, jak vidíte, je skutečně nechutně věrná. Ve hře zatím nejsou ranění, takže musím zklamat všechny příznivce rány z milosti. S tím jsou spojené záchranné mise. Ranění zatím v plánu nejsou. Zajímalo by mě, jestli bude možné obrátit zbraň proti sobě a zachovat si čest poslední kulkou. Doposud musel člověk obrátit raketomet proti zdi. K atmosféře by samozřejmě mělo hodně přispět i to, že Rusové budou mluvit rusky a Američané anglicky. V české verzi budete moci zapnout české titulky, což zpřístupní hru i těm, kteří neumějí rusky nebo anglicky. Jsem moc rád, že se nekoná ono nahrazení ruštiny angličtinou s přízvukem, jak tomu bylo třeba u Red Alertu.

Co by se dalo říct závěrem. Jedná se stále ještě o preview a v plné recenzi bude ve spoustě věcí větší jasno, než je teď. Mnoho věcí se ještě může změnit. Zatím mi hra připadala na velmi vysoké úrovni a v mnohém strčila do kapsy i řadu "trháků". Toto preview jsem psal na základě faktů, které jsem na vlastní oči viděl, nebo na základě toho, co jsem vyzvěděl z vývojového týmu. Nemám ve zvyku psát příliš dobrá hodnocení a na to, aby mě hra nadchla už z preview, musí být hodně dobrá. Musím se přiznat, že jsem z ní zatím dost nadšený. Komplexní simulátor bojové akce a v podstatě války jako takové tu ještě nebyl. Na závěr bych se chtěl připojit k těm, kteří Bohemii Interactive přáli hodně štěstí s dokončováním hry. Takže – hodně štěstí!

— Jan Podroužek

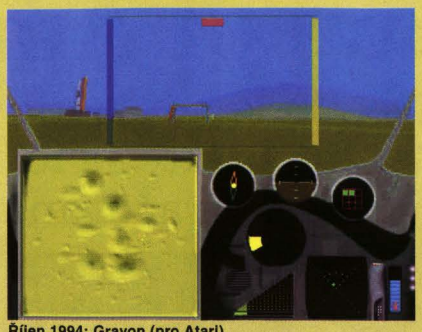
Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Válečná simulace. **Výrobce:** Bohemia Interactive. **Datum vydání:** Podzim 2000. **První dojem:** Naprosto reálně a skvěle zpracovaná simulace z rukou českých programátorů.

InterFlash ViewPoint

Marek Španěl pod palbou Excaliburometu

Bylo asi šest hodin, když jsem zaklepal na dveře Bohemia interactive. Ozvalo se "dále", a tak jsem vešel. Mým očím se naskytl pohled na vývojový tým, který momentálně tvořil hru Flashpoint. Ve druhé místnosti pak seděl pan Španěl, který mi poskytl rozhovor (potom co vyřídil dva telefony a tři Rusy).

Excalibur: To co vidím je Flash Point?
Marek Španěl: Ano, to je ono.
Excalibur: Vypadá docela hotově. Jak dlouho už na Flashpointu děláte?
Marek Španěl: V první řadě bych to nenazýval Flashpointem. Nazýval bych to projektem, protože ještě není jisté, jak se výsledná hra bude jmenovat. Na projektu jako takovém se pracuje už dlouho a vystřídalo se na něm hodně lidí. V první fázi se hra měla jmenovat Poseidon. Měla to být akční hra, kde by člověk řídil tak tři vozidla. Taková jednoduchá hra. Pak jsme podepsali smlouvu s Interactive Magic. Tehdy byl projekt rozšířen. Mělo už jít o hru, kde by člověk řídil 25 vozidel, měla být rozsáhlejší. Tehdy vznikl Flashpoint. Projekt samotný přežil firmu Interactive Magic, která ho před svým zánikem stihla prodat Ubi Softu. Ten samozřejmě přišel s dalšími požadavky na rozšíření. Především šlo o to, aby se ve hře víc chodilo po svých. V Ubi Softu mají totiž rádi hry typu Hidden and Dangerous nebo Spec Ops. Jim šlo o to, aby Flashpoint tyhle hry překonal. To je ambiciózní, ale ne nemožné. Momentálně na projektu pracuje devět lidí.
Excalibur: O čem ta hra bude?
Marek Španěl: Bude to fikce z roku 1985. Přestavba selhala a v Sovětském svazu došlo k velikým rozporům a ke všeobecnému rozkladu. Vzpoury a podobně. Budou tu postaveni Američané proti Sovětům. K jadernému konfliktu nedojde, i když ruský šílený generál může ke konci bombou hrozit. Hráč začne v kanceláři beze zbraně. Něco jako v Half-Life. Je to pilot. Někdo si ho najme. S letadlem havaruje a postupně je zatažen do konfliktu. Odehrává se to na fiktivních ostrovech u Sovětského svazu.
Excalibur: S jakou postavou tam člověk bude běhat? Bude to typ Duke Nukemana, Caleba, nebo to bude spíš někdo jako Freeman z Half-Life?
Marek Španěl: No tak vzhledem k tomu, že se pokoušíme udělat tu hru maximálně věrnou, tak by se mělo jednat spíš o postavu typu Freeman z Half-Life. Half-Life samozřejmě bereme jako laťku, kterou se snažíme překonat.
Excalibur: Budou tam i nějaké RPG prvky, třeba vývoj postavy nebo nějaké atributy, které se budou postupem doby zvyšovat?
Marek Španěl: Nic takového neplánujeme. Jediný vývoj postavy bude v hodnosti a bude záviset na tom, co hráč ve hře udělá. Hráč bude začínat jako civilista beze zbraně a postupně se bude vypracovávat, až skončí jako velitel skupiny na některé ze stran. Bude záviset na něm, jak se kdy rozhodne.
Excalibur: Znamená to dynamickou kampaň?
Marek Španěl: Víceméně ano. Stále bude záležet na tom, co hráč dělá. To, co udělá, ovlivní hru buď okamžitě, jako třeba střelba do vlastních řad, nebo později, jako třeba dezerce, která odkloní příběh někam úplně jinam. Zatím máme asi 14 takových "křižovatek".
Excalibur: A co po dohrání kampaně?
Marek Španěl: Kampaň jako taková by pro hráče měla být zábavná a přitažlivá. Přesto to není na hře to hlavní. Velkým lákadlem by měl být editor vlastních misí. V tomhle editoru by si hráč měl možnost sestavit vlastní misi s vlastním dějem, případně i nějakými animacemi. Hra by neměla skončit dohráním kampaně. Hráč by si měl stavět vlastní mise. Ty bychom potom mohli uveřejňovat na internetu. Mohly by tam být i soutěže o "nejhezčí" misi a podobně.


Říjen 1994: Gravon (pro Atari)

Říjen 1996: River Raid

Říjen 1997: First Poseidon

Říjen 1998: Flash Point

Bohemia Interactive Studio

Založeno: červen 1999
Sídlo: Praha
Velikost týmu: 10 lidí
Zaměření: hry s využitím nejmodernějších technologií v 3D a umělé inteligenci
Současný projekt: taktický válečný simulátor navazující na Flash Point / Poseidon vyvíjený původně v JRC

Excalibur: Bude možné importovat i vlastní jednotky? Třeba kdybych si vytvořil vlastní 3D model nějakého futuristického tanku...
Marek Španěl: Ne, to nepůjde. Vlastní design a vlastní textury importovat nepůjde. Přesto si myslím, že by hráč měl mít k dispozici širokou paletu techniky i lidí, aby mohl vytvořit tu pro sebe nejlepší misi. Samozřejmě chceme uveřejňovat na internetu další jednotky nebo i mise, které se budou moci do hry dodat.
Excalibur: Když už jsme u těch jednotek, co všechno tam půjde, co se bude moci používat a co ne?
Marek Španěl: Používat půjde skoro všechno. Auta, tanky, lodě, letadla. Z aut tam budou různé jeepy, nákladáky, osobní auta, z tanků různé druhy "téček", BMP-1, M-113, M1A1. Všechno to bude samozřejmě plně zakomponované do daného prostředí. To znamená, že když povezete nákladák plný vojáků, tak tam skutečně budou sedět. Když bude v kabině spolujezdec, tak tam skutečně bude sedět. Samozřejmě vojáci usazení vzadu v nákladáku budou moci střílet. Interaktivita vozidel s prostředím by měla být na vysoké úrovni. Auta by měla jít nabourat i zničit, vojáci by měli jít přejet a podobně. Hráč bude moci zaujmout jakoukoli pozici bude chtít. Může řídit, může se vézt, když bude v tanku, tak si může vybrat mezi pozicemi velitele, střelce, řidiče či navigátora, u helikoptér bude střelcem nebo pilotem.
Excalibur: Jak jste na tom s modely? Tím myslím po matfyz modelu. Po vizuální stránce to vidím.
Marek Španěl: Simulátor člověka jste ještě neviděl, takže tam to bude jasné. Co se techniky týče, tak si troufám říci, že je na dost vysoké úrovni. Fyzikální modely aut jsou myslím lepší než u spousty automobilových simulátorů. U letadel je to trochu jinak. Samozřejmě tady maximální věrnosti nedosáhneme, protože letecké simulátory jsou o něčem jiném. V leteckém simulátoru se létá na stovky kilometrů. To tady samozřejmě nepůjde. Přesto se pokoušíme o co nejvěrnější model, co se týká leteckých vlastností, zbraní a podobně.
Excalibur: Jak bude vypadat prostředí?
Marek Španěl: V první řadě se snažíme o co nejvěrnější prostředí pro danou oblast. Snažíme se o to, aby se hráč pohyboval po skutečné krajině východního bloku. Jedná se o to, že ve hře najdete reálie, které třeba Američané ve hře mít nebudou. Když Američané tvoří prostředí východní Evropy, nebo Sovětského svazu, tak ho většinou tvoří podle toho, jak si oni myslí, že vypadá. My se snažíme vytvořit prostředí, jaké tu skutečně bylo. To znamená, že všechno bude vypadat tak, jak to vypadá ve společném vlastnictví. Máme velkou výhodu v tom, že jsme to zažili a víme, jak to vypadá.
Excalibur: Takhle to vypadá moc zajímavě. Bude tam i multiplayer?
Marek Španěl: Multiplayer samozřejmě plánujeme. V současné době je hotová pouze verze pro deathmatch dvou lidí. Rádi bychom ještě dodali kooperativní verzi pro více hráčů, souboje na týmy a podobně.
Excalibur: Budou v multiplayeru i vozidla a vrtulníky?
Marek Španěl: Samozřejmě. O tom ta hra je. Když se potom někdo v multiplayeru dostane k vrtulníku, tak bude moci své oponenty pěkně prohánět. Ale to už tak bývá. Kdo má větší klacek, ten tomu druhému prostě namlátí.
Excalibur: A co umělý hráč? Jak bude chytrý?
Marek Španěl: Co říct k umělé inteligenci. Rád bych řekl, že bude nejlepší, ale to stejně musí posoudit sám hráč, takže tuhle otázku ponechám nezodpovězenou.
Excalibur: Jaké budou hardwarové nároky? To, co vidím, nevypadá vůbec špatně, ale nevím, na jakém počítači to vidím.
Marek Španěl: Tohle je Pentium II 300 MHz, 128 RAM, Voodoo 2. Je to počítač, na který to víceméně děláme (i když RAM bude moci být i 64). Tenhle počítač si chci ponechat až do konce projektu. Byl bych moc nerad, aby se mi tu hra začala škubat. Takže počítejte nejspíš s takovou konfigurací.
Excalibur: Plánujete pokračování?
Marek Španěl: Ano. Pohádku. Ono když děláte takovouhle hru, tak se vám o tom i zdá. A bývají to strašné sny.
Excalibur: A kdy to vyjde?
Marek Španěl: To zatím nevíme jistě. Ještě zbývá spousta dodělávek, jak jste viděl, ledacos zbývá dořešit i v marketingu a distribuci. Také nechceme vypustit nedodělaný šmejd. Takže datum stále ještě není jisté.
Excalibur: Chcete něco vzkázat čtenářům?
Marek Španěl: Hmm, doufáme, že se vám bude hra líbit. A těm, co si mysleli, že ten tank na Invexu byl z umělé hmoty chci říci, že nebyl. Byl to pravý tank T-55 z muzea.

— Jan Podroužek

Baldur's Gate II: The Shadows of Amn

Kdo si smazal Final Save, bude hořce litovat svého hloupého činu. Baldur's Gate se totiž vrací v novém a ještě lepším pokračování.

Není to zas tak dávno, co jsme trávili bezesné noci nad báječnou hrou Baldur's Gate a datadiskem Tales of the Sword Coast, hrou, které se podařilo rozvířit trochu stojaté vody počítačových RPG. O tom, že Baldur's Gate byla a je výborná hra, není pochyb. Pravda, měla pár much, ale hra to byla svým způsobem revoluční, už třeba tím, že oživila tradici licencování pravidel Advanced Dungeons and Dragons. A ejhle, na obzoru se objevuje její pokračování, na kterém autoři potají již nějakou dobu pracují (prý 30 lidí už dva roky) a zároveň slibují, že všechny mouchy budou tentokrát odstraněny. No uvidíme.

Děj druhého dílu bude zasazen opět do prostředí Forgotten Realms, tentokráte do království Amn podél jižního pobřeží Sword Coast. Ale dostanete se i na jiná fantaskní místa jako elfské hvozdy Tethir, podvodní města, Cloudpeak Mountains, města v Underdark, kde v podzemí žijí temní elfové Drow, Astrální plán, propast Abyss obývaná nejtemnějšími démony a hlavní město Amnu Anthkala. Autoři úzce spolupracují se samotnými tvůrci AD&D, lidmi s TSR, takže prostředí by mělo být opravdu detailní a propracované. Detailnost předrenderovaných pozadí zajistí kromě usilovnější práce grafiků také vylepšený Infinity Engine použitý v prvním díle. Samotné grafické zpracování hry se zatím moc neliší od jejího předchůdce, ale maximální rozlišení bylo zvýšeno na 800 x 600 s podporou 3D karet, které budou urychlovat například efekty kouzel nebo fog of war. Interface byl trochu vylepšen, funkce ikon zůstala stejná, ale získaly samozřejmě jiný vzhled. Tři lišty s ikonami (dole a na stranách) budete moci libovolně skrýt nebo zviditelnit. Podpora 3D karet bude skrz Quake miniGL.

Další vylepšení oproti prvnímu dílu bude Journal, který bude rozdělen na tři části, a to na obecné poznámky, seznam všech questů a seznam questů splněných. Právě jeden z větších problémů v Baldur's Gate bylo listování desítkami stránek žurnálu, kam se zapisovalo všechno dohromady, a hledání jednoho specifického questu. Do automapy, která bude opět menší podobou vyrenderovaného pozadí, si tentokrát budete moci přidávat vlaječky s vlastními poznámkami. Bohužel ani ve dvojce nebudete moci běhat, ale rychlost chůze bude zdvojnásobena a autoři slibují na mapách méně slepých míst. Další problém v prvním díle bylo Pathfinding, čili hledání cesty mezi dvěma body. Vaše postavy v lepším případě obcházely překážku tou nejmíň logickou a ekonomickou cestou, v tom horším případě zůstaly stát na místě. Vylepšení nás čeká i v tomto směru, například při boji si válečník prorazí cestu k nepříteli a slabší postavy, jako třeba mág, mu uhnou stranou. Při samotné chůzi bohužel postavy nepůjdou ve formaci ale roztroušeně, ve formaci pouze dorazí na místo určení. Questy v BG jedničce byly bohužel většinou typu "dojdi tam a tam, zabij/přines to a to a vrať se", i z toho se autoři poučili a slibují eliminaci takovýchto jednoduchých úkolů, více questů spojených s určitými vašimi postavami, více puzzlů v questech a více velkých questů rozdělených na malé úkoly, kdy budete muset navštívit více lidí a míst.

Postav, které budete moci vzít do party, je 15 místo minulých 25, ale o to budou propracovanější. Podle autorů bude mít každá hratelná postava víc textu rozhovoru, než všechny hratelné postavy z jedničky dohromady! Můžeme se tedy těšit na zamilované románky mezi postavami, ale větší důraz bude také kladen na vzájemnou nenávist mezi postavami rozdílných přesvědčení (Necromancer vs. Paladin, Good vs. Evil). Vývoj postav bude bohužel zase omezen proklínaným Experience Capem, který ale díkybohu bude na docela vysoké mezi a to 2950000. To je více než dost, vaše postavy si budete moci vytrénovat na slušnou úroveň – Fighter: 19; Paladin, Ranger,Wizard: 17; Cleric: 21, Druid: 24, Thief, Bard: 23. S tak vysokou úrovní se pojí například i možnost pro bojovníky stavět vlastní hrady, mágové budou mít vlastní kouzelnickou věž, jejíž tajemství odhalí v sérii questů a zlodějové budou zakládat zlodějské gildy. Arzenál kouzel bude díky vysokým úrovním kouzelníků a druidů obsahovat i super silná kouzla deváté úrovně jako Meteor Swarm, Energy Drain, Holy Word nebo Ressurection, ale také budete moci vyvolávat elementály a démony. Ve hře bude 130 nových kouzel, dohromady tedy 300, což je skoro většina kouzel z originálního manuálu AD&D.

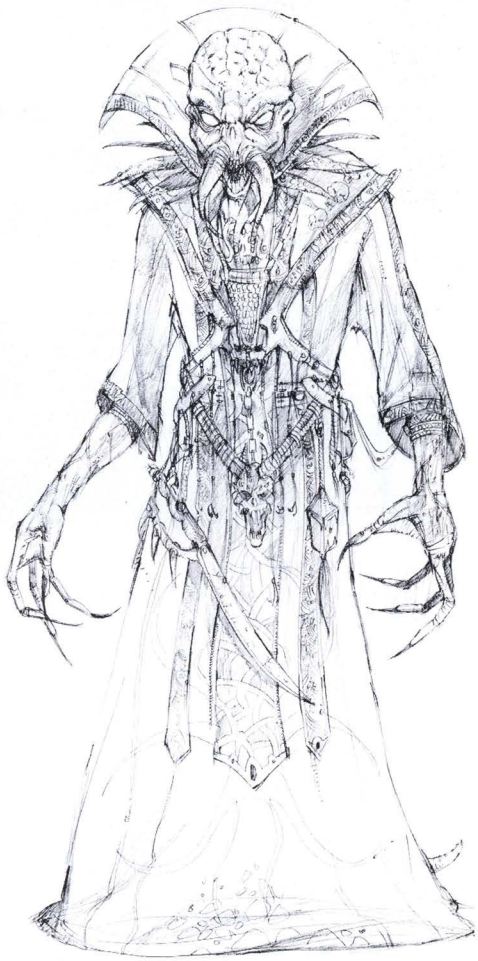
Další vychytávkou bude specializace základních povolání postav, kdy si na určité úrovni budete moci vybrat ze tří specializací pro dané povolání.

Díky vyššímu rozlišení a větší detailnosti hry uvidíme i obrovské a pekelně tuhé příšery, jakou je například Beholder. Tohoto fešáka jistě většina z vás zná z RPG legendy Eye of the Beholder I; když ho potkáte v BG II a nebudete dostatečně opatrní, bleskově vyhladí vaší partu a ani vysoká úroveň postav vám nepomůže. Disponuje totiž moc hezkými kouzly jako jsou disintegrate, ray of death, cause wounds, flash to stone, dispel magic a jinými vypečenostmi. Další pěkná příšerka je Mind Flayer, jedna z nejobávanějších nestvůr z Underdark, která vypadá jako muž s hlavou chobotnice a kromě armády otroků ovládá úžasné mentální síly. Když si ho pustíte k tělu, násilně vám zarazí svoje chapadla do hlavy a vycucne mozek. Mňam!

Teď už jenom zkratkovitě. Přibude nová rasa, za kterou budete moci hrát, a to silný, ale tupý Half-Orc. Bude možné si nadefinovat různé akce na hotkeys. Autoři slibují vylepšenou umělou inteligenci nepřátel, takže budou útočit ve formacích, dělat obchvaty apod. Doladěn bude i multiplayer, tentokrát už všichni nebudou muset sledovat, jak jedna postava nakupuje v obchodě. Je dokonce možné, že se autoři rozhodnou udělat i online verzi, podobnou hře Ultima Online. Rozhovory by se měly více podobat hře Fallout (v závislosti na statistice, větvení podle odpovědí). Baldur's Gate II snad vyjde na podzim roku 2000, bude obsahovat 108 420 framů animace z jedničky a 171 00 framů nových, vejde se na 4 – 5 CD, možná se objeví i DVD verze. Autoři slibují více než 100 hodin hraní. To nejlepší jsem si nechal na závěr, je to možnost importování vaší vytrénované postavy z minulého dílu!

To všechno zní skoro jako dokonalost sama, takže až se budete poslintaní a zpocení v noci budit se slovy "kdy už ten Baldur dvojka vyjde", tak se za to nemusíte vůbec stydět.

— Tomáš Velebný

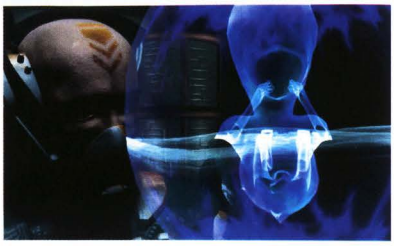


Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** AD&D RPG. **Výrobce:** Bioware. **Datum vydání:** Podzim 2000. **Oficiální stránka:** http://www.interplay.com/bgate2
První dojem: Fantasticky vypadající pokračovaní Baldur's Gate.

Evolva

Pohleďte na tyto umělecké výtvory genetického inženýrství. Na první pohled se vám můžou zdát ne nepodobní lidem. Ale co když jim změníme podobu? Zůstanou stále formou bytí, jež nazýváme člověk? Podle mne ano, protože tvar či forma není důležitý, pouze duše je důležitá.

Dr. Evans Hawkinson, tvůrce Genohunterů



11:23 solárního standardu

"Dobrý den vážení diváci. Kanál 4, Andrea Wittová, se vám hlásíme exkluzivně z kolonie Matsuta 4, která byla zasažena vlnou neznámých mimozemských parazitů. Vše je samozřejmě pod kontrolou galaktické policie, která vyslala své jednotky, aby pomohli civilnímu obyvatelstvu v evakuaci z ohrožených míst. Podle očitých svědků se mimozemští tvorové vyznačují neuvěřitelnou agresivitou k jakémukoli jinému živočišnému druhu. Pravidelné oddíly domobrany, posílené o jednotky galaktické policie, právě vyrážejí zaujmout pozice, ze kterých se bude formovat centrální útok. Á, tady zrovna jde kapitán Lebowski, velitel policejních jednotek na Matsutě! "Tak, kapitáne Lebowski, můžete sdělit nějaké informace divákům Kanálu 4 o připravované akci? Dobrý den, slečno Wittová, moje manželka zbožňuje vaší show "Žena v pytli". Můžete se mi pro ní prosím podepsat? Ano... sem?! Tak co se dozvíme, kapitáne? No, náš plán, který jsem vypracoval JÁ a kapitán Smith, je rozdělen do několika bodů a je velice efektivní a přesto jednoduchý.

Nejdříve se přesuneme k východnímu sektoru a tam rozvineme linii. Budeme postupovat a tlačit nepřítele před sebou, ze vzduchu budou vše kontrolovat hlídkové čluny. Pak je naženeme ke skalnímu masívu a tam je spálíme. Jak jsem říkal jednoduché a efektivní. Abych nezapomněl, naši xenobilogové chtějí nějaké vzorky, tak pár těch potvor chytneme. Výborně, kapitáne, nebude vám vadit, když budeme celou akci pozorovat... samozřejmě ze vzduchu. Vůbec ne, já a moji muži se rádi objevíme v hlavním zpravodajství. Děkujeme moc kapitáne. My se zatím loučíme a uvidíme se u přímého přenosu likvidace mimozemských invazníků. Teď se podívejte na reklamu."

11:55 solárního standardu

"Dobrý den na Kanálu 4. Právě se nacházíme nad územím infikovaným mimozemskými návštěvníky. Během těch několika dnů, co se zde usadili tito mimozemští tvorové, došlo k naprosté změně rázu krajiny. Vše je naprosto neuvěřitelně barevné a bizarní. Mám pocit jako by stvořitel pustil uzdu své fantazii a chtěl nám ukázat krásu zcela jinak. Kombinace barev a tvarů svědčí o řádu, tak jak ho ještě neznáme. Něco takového jsem ještě nikdy neviděla. Jakoby jste se ocitli na nějaké naprosto neznáme planetě. Rostliny, zvířata, vše je zcela rozdílné od toho, co kdy lidské oko spatřilo. Rozdílné stejně, jako je rozdílné myšlení člověka a této neznámé mimozemské inteligence. Ale zpět ke kruté realitě, která se odehrává na zemi. Kapitán Lebowski dává svým jednotkám signál k útoku na několik mimozemských stvoření schovaných za lesem, kde je vypátraly vzdušné hlídky. Poslechněme si na chvíli vojenský okruh 1, tedy spojení mezi pěšáky dole na zemi: "Tady Bravo 1, mám vizuální kontakt s nepřítelem. Je podobný pavoukovi nebo mravencovi, ostatní zatím nevidím. Alfa 2 Bravo 1, postupte s celou četou k nepříteli a pokuste se ho neutralizovat, opakuji pokuste se ho zajmout živého. Kryjeme vás. Bravo 1 slyší. Jdeme na to (přepnutí do okruhu 1.56- četa Bravo- kanál není určen pro holovizní vysílaní). Tak se sakra hněte chlapi, to je ale kravina, tuhle nohatou potvoru chtít živou. Johny a Carl, vy ji při sebemenším problému okamžitě odpalte granátometem, ostatní se ... Áaa, sakra, co to... STŘÍLEJTE... Alfo 2, alfo 2 potřebu... tzzzzzz. To je příšerné vážení diváci, peklo, jaké se rozhostilo dole pod námi, se nedá k ničemu přirovnat. Země se otevřela a z jejich útrob se vyhrnuly hordy pavoukovitých bytostí. Poslední skupinka s kapitánem Lebowským se hrdinně brání přesile. Vznášedla útočí na pavouky ze vzduchu, aby poskytly možnost ustoupit zbytku pěších jednotek. Mimozemské bytosti mají neuvěřitelné reflexy, dlouhé plameny šlehají směrem k vznášedlům, která se ve vzduchu taví do příšerných tvarů. Během několika sekund byly pozemní oddíly takřka smazány z povrchu této planety. Co je to tam vzadu? Na horizontu vidím obrysy jakéhosi obrovského kráteru. Dávám pokyn pilotovi, abychom se letěli podívat blíže. Po reklamě se vám s nasazením vlastních životů pokusíme poodhalit tajemství planety Matsuta 4."

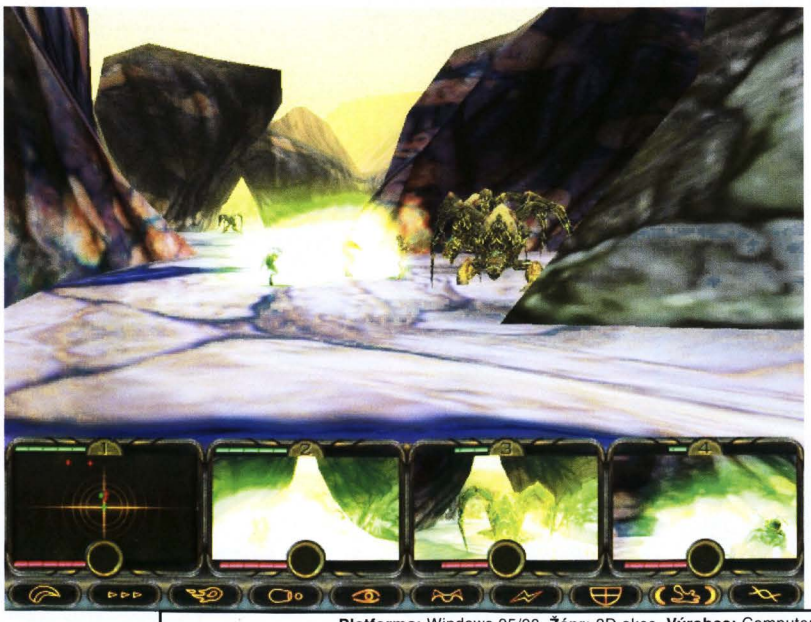
12:10 solárního standardu

"Kanál 4 s Andreou Wittovou vám přináší neuvěřitelné zpravodajství o katalyzmě na Matsutě 4. Moment, právě jsem dostala zprávu, že se do celé operace zapojí hlavní vojenský geno-technolog Dr. Evans Hawkinson, tvůrce projektu EVOLVA. Moje kolegyně Natasha Strafordová vám s ním přináší zajímavé interview. Předávám."

"Dobrý den, přinášíme vám nejčerstvější informace ohledně dění na Matsutě 4. Vítám Dr. Hawkinsona, odborníka přes genové inženýrství. Dobrý den, pane doktore. I já vás zdravím. Pane doktore, společnost vás zná, jako, doufám že se neurazíte, genového kejklíře. Naposledy jsme o vás slyšeli v kontextu armádního programu Evolva. Asi se nemýlím, když řeknu, že právě kvůli tomuto projektu se budete účastnit této operace. Natasho, musím přiznat, že vaše dedukce byla bez chyby, mám rád krásná a inteligentní děvčata, ale o tom asi až po vysílání... Krásně se červenáte. Ano, je pravda, že projekt Evolva sehraje jistou úlohu v tomto, ehm, problému. Střet se odehrál v 11:55 a výkonný počítač Obrany Země mě kontaktoval v 12:02 a oznámil mi, že vzhledem k povaze mimozemských tvorů, jejich reflexím a reakcem tisícnásobně převyšují lidský standard, budeme muset použít ekvivalentní protivníky. Právě moje výtvory, které jsme pojmenovali Genohunters, se pro tento úkol ideálně hodí. Co to vlastně jsou ti "Lovci genů" pane Hawkinsone? Jedná se o vrchol genetického inženýrství. Jsou to absolutně adaptabilní válečníci, kteří si převezmou od protivníka jeho nejlepší vlastnosti a aplikují je na sebe. Analyzují u mrtvých nepřátel strukturu jejich DNA a v případě, že shledají schopnosti, které by mohli využít, provedou transformovanou mutaci a nabudou potřebných vlastností. Uvedu vám příklad, Natasho: když se střetnou s živočišným druhem, který skáče dále a výše než oni, analyzují jeho DNA a emulují konstrukci jeho nohou a svalů. Tím pádem jakákoli výhoda, kterou budou mít nepřátelé, se stává automaticky výhodou Genohunterů. Předvedeme si krátkou simulaci v testovacím prostředí Evolvy. Doufám, že váš holovizní výstup je optimalizován pro rozlišení 1280 x 1024 x 32? Není pane doktore. Škoda, nicméně i 800 x 600 s 32 milióny barvami bude dostačující. Jak vidíte, na začátku mise jsou vysazeni 4 Genohunteři, mezi kterými si můžete jednoduše přepínat, můžete ovládat jednoho Lovce genů a ostatní svěřit počítači. Ti vás bude následovat a budou vám pomáhat v likvidaci nepřátel. Zmíním jednoho z tvůrců simulace Evolva: Vince Farquharsona, podílel se už na jiných vojenských projektech jako byly Syndicate Wars, Magic Carpet 2 a Dungeon Keeper. Právě díky jeho zkušenostem se nám podařilo věrně napodobit situaci na Matsutě 4. Podívejte na tu bizarní grafiku, která je velice detailní a barevná. Snažili jsme se navodit opravdu mimozemskou atmosféru. To se vám rozhodně podařilo, doktore Hawkinsone. Nikdy jsem ještě neviděla tak abstraktní krajinu jako v Evolvě. Animace Genohunterů jsou krásně plynulé snad jen okna na ovládacím panelu, které znázorňují činnost dalších členů komanda by mohla být scrolovaná, namísto skokového zobrazení jejich pohybu. Ale grafika je opravdu pěkná. A jak je to se zvukem? Snažili jsme se, Natasho, vytvořit zvukové schéma tak, aby odpovídalo reálu. Myslím, že se nám to v celku podařilo, ale nijak převratné to není. Ale rád bych řekl ještě nějaké informace o Genohunterech. Na začátku Evolvy začínáte se standardními Lovci, v průběhu simulace (analyzujete nové řetězce DNA a aplikujete je) se mění v naprosto unikátní tvory, takže ani jeden Genohunter nebude stejný s tím druhým. Počet takových kombinací se pohybuje okolo miliónu, což každý hráč, tedy chtěl jsem říci tester, ocení. Hráč pane doktore? Ehm, no trošku se nám to zvrtlo a zjistili jsme, že zaměstnanci houfně používají tuto skvělou simulaci, neříká se mi to lehce, ale k obyčejnému hraní. Hlavně pak multiplayerovému po firemní síti. Dokonce minulý týden jsme museli uzavřít náš přístup na Internet, protože si lidé mezi sebou prodávali různě vycvičené klony Genohunterů. Já osobně se jim nedivím, protože provedení Evolvy je opravdu netradiční. Kupříkladu zbraně jsou vlastně součástí Lovců. Ať už jsou to vrhače ostnů, plamenomet, genový distruptor nebo elektrické šokery. Jak si sami uvědomíte, tak příroda vlastní opravdu strašné zbraně. Tak pro tuto chvíli děkujeme doktore Hawkinsone. Bylo mi ctí a já si jdu zahr... zatestovat s Genohuntery v oblasti zvýšené gravitace... Tak a my předáváme slovo zpět na Matsutu 4."

"...chrrrrrrrrr..."

— Tomáš Staněk



Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** 3D akce. **Výrobce:** Computer Artworks. **Datum vydání:** Jaro 2000.

První dojem: Graficky kvalitní 3D akce se zajímavým použitím mutací.

Gabriel Knight 3:

Blood of the Sacred, Blood of the Damned

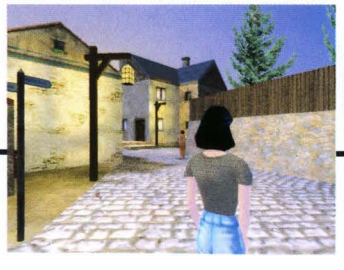
Opravdové adventury stále ještě nevymřely!

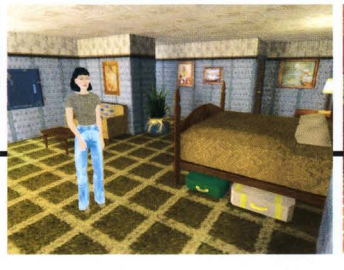
Jak si milovníci PCčkových adventur z dílen bývalého herního distributora Sierra Online mezi sebou spiklenecky broukají už léta, série Gabriel Knight je velmi specifickým a přitom oblíbeným šupliíkem, který nemá ani na PC ani ve světě ostatních herních mašinek obdoby. Jediné přirovnání, které mi často přichází na mysl, je podivuhodný svět vyobrazený italským literárním gigantem Umbertem Eccem v jeho knihách Jméno růže a Faucaultovo kyvadlo. Speciálně druhá jmenovaná kniha je jakýmsi vrcholovým čtivem pro všechny milovníky konspirací, tajných řádů a sekt, nepochopitelných rituálů a odvážných historických souvislostí. Je to kniha, kterou zasvěcení přečtou jedním dechem, aby na konci zjistili, že vlastně žádný závěr ani konec neexistuje, všechno mohou ale nemusí být pouhé domněnky, šílené konstrukce vzešlé z šálivých snů hledačů pokladů a fanatických členů obskurních řádů strážících neexistující poklady. Jestliže hry Gabriel Knight I a II byly pouze jakousi uctivou poklonou zmíněným literárním dílům, pak "Krev svatých, krev zatracených", třetí to pokračování slavné herní série opět dirigované legendární designérkou Jane Jensen, není již pouhou poklonou, ale statečným pokusem o prozkoumání stejné myšlenkové oblasti formou počítačové hry. Pokusit se o něco takového, a to zejména nyní kdy se všichni herní designéři vespolek řídí pevně stanovenými předpisy o tom, co se prodává a co nikoli, by se dalo označit za hrdinský čin, který může ve svém důsledku redefinovat úzké hranice počítačového RPG – adventuření. Třetí Gabrielův příběh je hra určená vyloženě pro dospělé publikum, a to pro humanoidní jedince s vyšším IQ. Není zde žádný kompromis jak by si tuto hru mohl zahrát někdo kdo není připraven strávit hodiny u počítače hledáním "pouhých" historických souvislostí. Kosiče démonů v "Dómu" těžko nasytí procházení stovek textů na internetu za účelem pochopení, proč je třetí socha zleva v kostele Svaté Magdalény vyobrazena na olejovém plátně malíře Davida Teniera s lidskou lebkou u levého Magdalenina kotníku, když tato biblická postava nikdy předtím ani potom s žádným podobným symbolem zobrazována nebyla. Přesně o tom tohle dílko je: publiku je předkládána série obrazů a myšlenek, které je třeba posbírat coby stovky různobarevných střípků a pokusit se poskládat je dohromady tak, aby vše dávalo alespoň nějaký smysl. Odměnou za toto úsilí je radost z pocitu, že jste přišli na něco, co snad smysl dává. Možná se to může zdát trochu málo, ale ukončí to hryzení, zdali mají oltáře v kostelech Et le Bezu St. Just a Rennes Le Chateau opravdu cosi společného. A také že je vchod do jeskyně L'ermitage podobný poustevníkově příbytku na

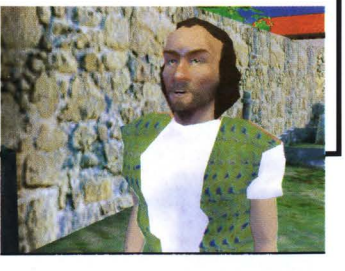
Poussinově obrazu, ale trosky pevnosti Chateau de Blanchefort jsou datovány před vznikem Templářského řádu, takže by neměly mít nic společného s možným úkrytem Svatého grálu... erghblee.. vítejte ve třetím pokračování Gabriela!

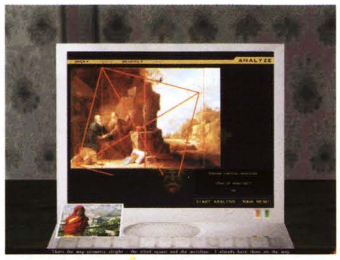
CD 1 – Zkoumání terénu

První část hry je určena především k seznamování se s ovládáním, prostředím, postavami a tak vůbec, jak to všechno funguje. Příběh jako takový se z větší části otevírá pouze úvodem, ve kterém Gabriel Knight dostává za úkol dohlédnout na bezpečí právě narozeného synka vlivného francouzského hraběte, načež je maličký človbrda unesen neznámými muži, jejichž stopu se Gabrielovi daří sledovat až do malé vesničky Rennes Le Chateau zapomenuté kdesi v srdci Francie. Tam se stopa ztrácí a rozrušený Gabriel se ubytovává v místním malebném hotelu. Jakmile se stačíte trochu rozkoukat, je vám jasné, že se tu něco děje a že je to něco hodně velkého. V hotelu je spousta podivínských hostů, kteří se snaží najít jakýsi poklad a místní historie je otevřeným kanálem mystických pověr, domněnek a pověstí točících se okolo záhadného městského faráře Abbého de Sauniére, který ze dne na den zbohatl nalezením čehosi důležitého v pohanském oltáři místního kostela. Co bylo nalezeno v oltáři a co vlastně všichni hledají je jedna velká neznámá. Celá hra je jako copánek upletena z několika zdánlivě samostatných dějových linií. Sauniérův příběh poukazuje na určité historické souvislosti, které mohou vést k ukrytému pokladu, z něhož Abbé čerpal svůj záhadně nabytý majetek. Sledování ostatních hotelových hostí je příběhem samo o sobě – každá z ostatních postav má evidentně svou vlastní motivaci, svůj vlastní názor a popřípadě i plán jak se dostat "Sauniérské" záhadě na kloub. A konečně je tu dění odvíjející se okolo Gabriela samotného, série událostí, do které spadá unesené děcko, Gabrielova věrná přítelkyně Grace Nakimura a starý známý policajt z minulých dílů ságy jménem Mosely. Každému soudně uvažujícímu člověku je hned zpočátku zřejmé, že spolu všechny tři dějové linie úzce souvisí. Vypravěčské umění Jane Jensen je ale natolik vytříbené, že se



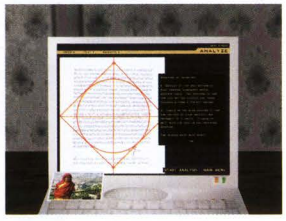






všechny souvislosti rozpletou skutečně až na samém konci hry, aniž by si i ti nejchytřejší hráči mohli poskládat mozaiku dohromady dříve. Nejistota a spekulace jsou všudypřítomné a drží vaši pozornost napnutou jako strunu skrz ohromné propletiště dějových zvratů, složitých vztahů postav a donekonečna se valících informací.
Originalita zpracování je mottem každého "Gabriela" a u třetího pokrevního brášky je tomu nejinak. Pomineme-li absolutní originalitu příběhu, o které jsem se již zmínil, je zde k vidění i novátorské zpracování herního ovládání. Vy, tedy hráči, jste tentokrát jakousi pomyslnou poletující kamerou, která ovládána vašimi prstíky létá po místnostech a exteriérech a rozhlíží se po herním 3D světě s tím, že Gabrielem i ostatními postavami prostě prolétáváte jako nehmotný duch.

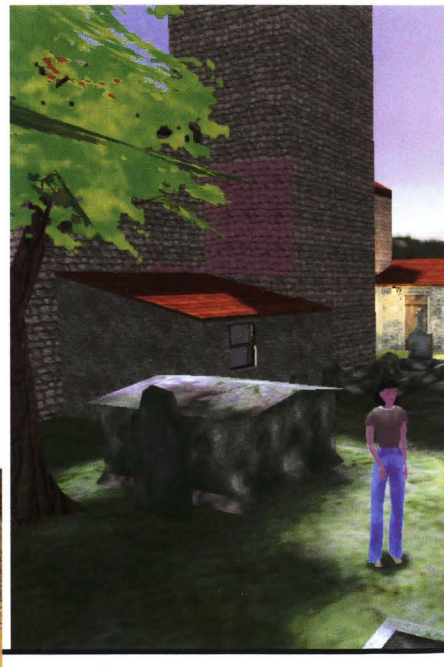
Kliknete-li na zem, Gabriel přijde na zadané místo, popřípadě pokud něco prozkoumáte, Gabriel přijde, na označenou věc se podívá a artikuluje svůj úsudek krátkým komentářem. Nemáte-li nervy čekat, až se Gabriel dostaví na místo, které chcete zkoumat, nalétnete kamerou přímo k zvolenému předmětu a Gabriel rovnou "skočí" do vašeho objektivu a daný úkol okamžitě splní. Herní prostředí je zpracováno v poměrně vysokém detailu. V rozlišení 1024x768 se sice hra na Voodoo 3 hýbe jako Quake po infarktu, ale vzhledem k tomu, že váš tentokrát nikdo "nezastřelí dřív", je to v podstatě jedno, protože tím opravdu důležitým jsou rozličné textury a předměty ve vašem okolí. Zkoumat a šmatat můžete prakticky na všechno – kousavého Gabrielova komentáře nezůstal ušetřen ani ten poslední obrázek v rohu u stropu. Animace

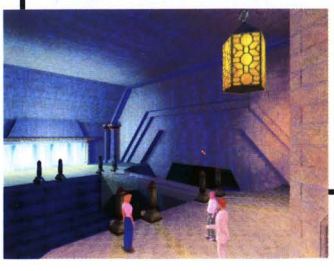


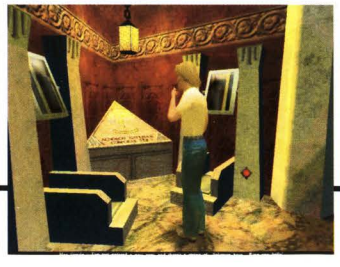
postav jsou velmi detailní a hlavně dosti četné. Do posledního detailu je fázováno i pokládání skleničky na dveře za účelem šmírování nebo pohyb prsou krásných slečen při dýchání, to je opravdu nádhera.
GK 3 je rozdělen na menší časové úseky podobně jako tomu bylo u adventur Cruise for a Corpse nebo Laura Bow I. Pokaždé, když se vám podaří udělat něco podstatného, posunou se o kousek pomyslné dějové hodiny, což se projeví téměř neznatelným zatikáním v herním soukolí, které vás upozorňuje na to, že se herní postavy mohly odebrat na jiná místa a mohly se "dít věci". Po uplynutí celých tří hodin herního času se zpravidla prohodí i herní postava, kterou ovládáte. Zatímco s Gabrielem se věnujete spíše úkolům akčního typu (slídění, balamucení lidí, čmuchání v hotelových pokojích atd.), s překrásně animovanou Japonkou Grace spíše diskutujete s postavami, zkoumáte předměty a spisy nalezené Gabrielem a hlavně analyzujete dosavadní výsledky pátrání v mazaném přenosném počítadle přezdívaném Sidney, které dokáže rozlousknout nejednu složitou šifru a geometrickou hádanku.
V Sidneym se rovněž nachází překvapivě hutná databáze všeho, co se týká okultních a mystických věd. Zatímco ostatní hry se v takovýchto případech "interních" pomůcek omezují pouze na úzký okruh témat, autoři třetího Gabriela vzali přípravu doplňkových dat vážně a nasekali do Sidneye tak ohromné množství textů provázaných vzájemně hyperlinkovanými odkazy, že jejich samotné pročtení dokáže zabrat několik dní poctivého studia. Pokud tuhle hru vezmete opravdu vážně, může se vám stát, že po shlédnutí závěrečné animace zjistíte, že o magii, okultnu a svobodných rytířských řádech víte více než o chemii po několikaletém studiu na střední škole. Atmosféra mystična a přirozená potřeba přijít tomu všemu "na kloub" tu leze přímo do krve a člověk nedojde klidu, dokud nemá ve všem jasno.

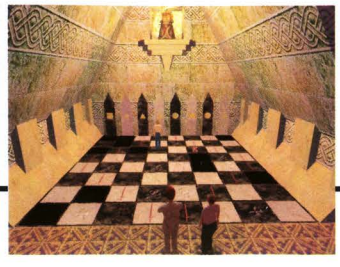
CD 2 – Hluboko "in"

Jakmile se ocitnete na druhé placce, jste už fandové Gabriela. Nikdo z těch, které popsaný styl hry neuchvátí, se na druhé CD pravděpodobně neprokouše. Nemohu se vyhnout sarkasmu, budu-li konstatovat, že CD #2 je s přehledem nejlepší částí hry a že mám takový pocit, jako by Jane to nejlepší tak trochu ukryla před širými masami, které si nezaslouží nahlédnout do její svatyně. Dávno obeznámeni s enginem hry, budete se již plně soustředit na příběh a na jeho klikatý vývoj. Brzy necháte městečko Rennes Le Chateau za zády a vyrazíte za dobrodružstvím na francouzský venkov, kde se teprve dostaví onen zvláštní







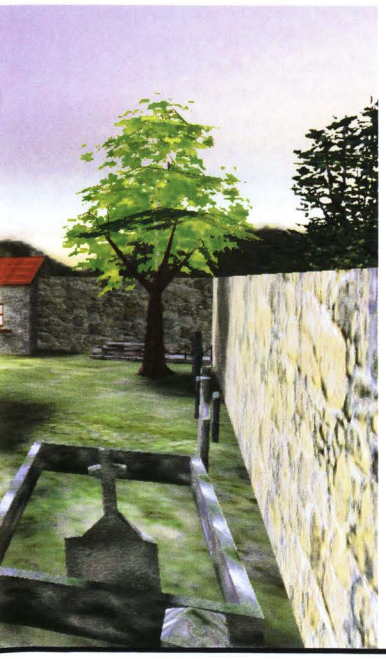


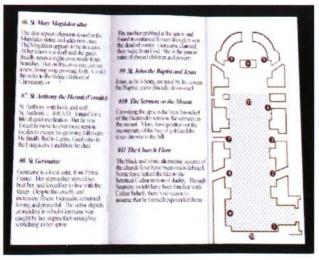
okamžik úcty, který přichází při pochopení rozsáhlosti díla. Zjistíte, že většina záhad, o kterých jste se dozvěděli, je založena na skutečnosti. Venku v terénu navštívíte věrně reprodukované reálné francouzské lokace a památky, místní historické muzeum a fanaticky přesně vymodelovaný kostel svaté Magdalény, který vypadá natolik věrně, že člověku až běhá mráz po zádech. Je takřka nepředstavitelné, že byste právě vy měli být tím vyvoleným, kdo po staletích odkryje podstatu nějaké pohřbené záhady. Jasně, že to je jenom hra, ale všechno je natolik reálné a vážně podávané, že člověku ani nepřijde, že dřepí u monitoru... Třeba je něco schováno za zpuchřelým obrázkem v kostelní zpovědnici, možná něco prozradí starobylý hřbitov datovaný hluboko pod černý středověk... Ale kdepak, autorka této hry je mnohem mazanější, než aby vám kazila posvátnou bázeň z nepoznaného trapnými spínači schovanými za uchem Krista. Součástí ovládání GK3 je zajímavá ikonka se žárovkou symbolizující přemýšlení, která ve druhém dni dojde širokého uplatnění. Kliknete-li na ní, herní postava se zadumá a nahlas přemýšlí. Přemýšlí nad plánkem kostela, přemítá nad podivně zkoseným obrazem svaté trojice, jehož geometrii vám radí analyzovat na počítači. Osvíceni zajímavými nápady svých herních postav pak kombinujete obrazy, reprodukce, staré spisy a data a sami přemýšlíte, co do čeho zapadá a co s čím může souviset. Ověřujete údaje na internetu, dokonce se spojíte s německou Univerzitou v Heindelbergu a vaříte svůj mozeček a vaříte... až vás hra odmění nalezením svitku Le Serpent Rouge, který je kapitolou sám o sobě.

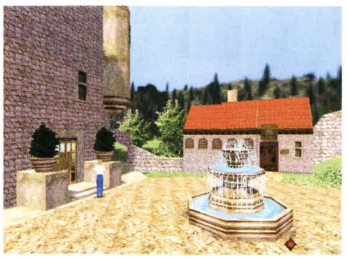
Le Serpent Rouge je legendární spis, který údajně pomocí složité šifry ozřejmuje lokaci "sauniérovského" pokladu. Nedalo mi to a poohlédl jsem se po celé této záležitosti na internetu. A opravdu – existují celé fan stránky hledačů tohoto pokladu a všichni se pídí po svitku Le Serpent Rouge! Řeknu vám, pokud bych někdy tento tajný spis našel, představoval bych si ho hodně podobně jako autoři Gabriela, tedy tak, jak jej vymysleli pro tuto hru. S Grace strávíte celý zbytek druhého dne extaticky složitým dešifrováním tohoto spisu verš po verši a pokoušením se přenášet významy a symboly z něj (a z jiných spisů a obrazů, které postupně dohledáváte na internetu) do detailní lokální mapy, kterou si oscanujete do Sidneye. Do této mapy postupně vkreslujete kóty, spojujete důležitá místa přímkami, časem dokonce vkládáte i obrazce a rastry, přemýšlíte, kombinujete, počítáte a pak zase přemýšlíte, až se vám z hlavy kouří a najednou se vám začne rýsovat logika toho, co se vlastně před několika sty lety v inkriminované oblasti odehrálo. Po několika dnech zmateného tápání je dopracování se k jádru pudla celé této věci fantastickým pocitem zadostiučinění, za který vzdávám slečně Jane ten nejupřímnější hold. Přímo ve vaší hlavě, díky vaší schopnosti kombinovat a přemýšlet, tedy nikoli z naivního vyprávění umírajícího kastelána děsivě poulícího žluklé skleněné oko, ani ze zpuchřelé knihy ukryté na jednom z krovů ve zvonici, přijdete celé záhadě na kloub. A to je bomba. Menší háček je však v tom, že La Serpent Rouge rozluští jen fanatici. Zatímco Záhada Blairwitch je ve své obskurní podstatě stále ještě masově přijatelný fenomén, rébus La Serpent Rouge nikoli. Přijmu-li za své cikánský zvyk a budu soudit podle sebe, pak musím konstatovat, že ač mi kabala jako taková leccos říká a mám za sebou mnoho desítek tisíc řádek studií prapodivných mystických knih a teorií, na La Serpent Rouge jsem shořel. A co je ještě horší, bohužel ani ne tak nepochopením některých souvislostí, ale neschopností realizovat všechny své nápady v praxi, tedy promítnout je do mapy v Graciině počítači Sidney. Kdybych měl na svém pracovním stole mapu opravdovou, vyluštil bych rébus dříve, protože bych neztroskotal na příliš komplikovaném a hlavně nejasném ovládání hry.

Přiznávám se, že jsem v několika momentech už prostě rezignoval a juknul se do návodu na internetu, abych se už dál netrápil nevěda, jak přesně mám spojit do kruhu tři podobné místní kostely, aby už to ten debilní počítač konečně pochopil. Hra sice obsahuje určitou "hint" funkci, ale i ta je dosti nejasná a kromě signalizace lokace na mapě, kam se máte vydat dál, abyste pohnuli s hlavním příběhem, nemá většího "hilfovacího" uplatnění. Co se projíždění Gabriela s návodem týče, tak na to rovnou zapomeňte, protože to je způsob, jak naprosto zdecimovat celou hru (ehm... že ano, pane vydavateli) a nevím sice, proč mám ten pocit, ale vsadím tři ku jedné, že recenzenti ostatních časopisů udělali přesně tohle. No, nevadí, ať tak či onak, hádanky v GK3 jsou jedny z těch nejlepších a nejkomplexnějších, jaké můžete v počítačové hře vůbec vidět. Oba palce vzhůru Jane!

Někde v těchto místech (závěrečná fáze CD 2) začnou příběhem probleskovat také temnější tóny hrané na černou flétnu pekel. Velmi ošklivě rituálně zemřou dvě z herních postav a vůbec se všechno maličko zkomplikuje. Noční dobrodružství vyvrcholí naprosto nečekanou "událostí" mezi Gabrielem a Grace, kterou byste určitě neuhodli (tedy alespoň ti z vás, kteří koitus považují za nepoužívanou techniku rybaření) a nastává ten nejvyšší čas přesunout se do finále...







CD 3 – Velkolepý závěr

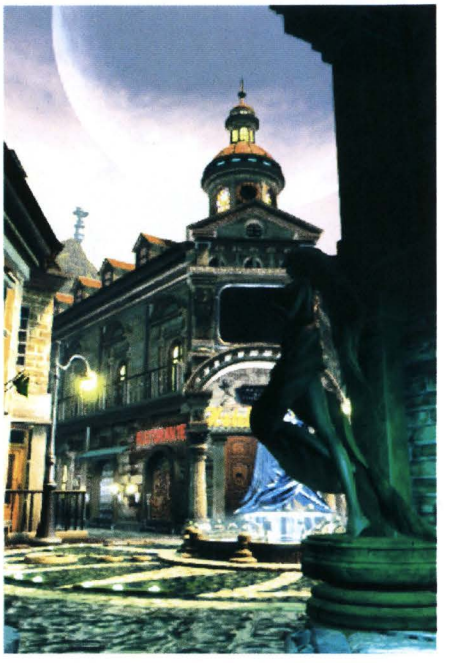
Znuděni tím, jak jste dobří – máte již nasbírány otisky prstů všech postav, sepsány poznávací značky jejich dopravních prostředků a načrtnuty vzory jejich pneumatik – a navíc s pocitem, že trapné výkřiky templářské hádankové módy á la La (la La, la.. Ugh!) Serpent Rouge máte nacpané hluboko v malíčku, chcete velkolepé finále. S určitými výhradami k jeho snad poněkud přemrštěné velkoleposti jej také navečer třetího dne máte mít. Aniž bych měl jasnovidné oko, jako jedna z mých kamarádek, která vždy předem ví, že mi nedá, je mi jasné, že budete při závěrečném sečtení a podtržení dosaženého herního skóre notně zahanbeni. Maximální počet bodů 965 se vám bude zdát jako výsměch autorů oproti vašim statečně vydobytým osmi stům osmdesáti trapným pointíkům. Na rozdíl od trapného bodového odměňování za různé groteskní perverzity v úchylnostech jako je Larry Leisure Suit VIII vás mohu ujistit, že vám v Gabrielovi Knightovi zajisté uniklo něco hodně podstatného. Přišli jste o celé dlouhé rozhovory, spoustu předmětů jste nikdy nedrželi v ruce a nepřišli jste na desítky zajímavých souvislostí. Z toho automaticky vyplývá velká inklinace dohrát si to ještě jednou na více bodů a pochopit více souvislostí, nalézt desítky předmětů, dialogů a animací, ba dokonce celé úseky příběhu, o které jste vůbec nemuseli zavadit. Ať už ale budete tak či onak úspěšní, čeká na vás zajímavé a originální finále. Na závěrech všech tří Gabrielů je něco nepopsatelně vzrušujícího. Člověk si jen těžko dokáže představit, jak to všechno nakonec dopadne, a proto se nemůže dočkat až zazvoní zvonec. Konec konců ani já už se nemůžu dočkat, až zazvoní zvonec limitu znaků a tomuhle nekonečnému datlování bude konec. Na závěr stačí říci pouze tolik, že "Gabe III" je s přehledem jednou z nejlepších adventure her roku, jako tomu bylo ostatně i u minulých dílů. Máte-li pocit, že jste již poněkud dospěli a při kidlení démonků v poslední době jaksi docházíte svých tradičních orgasmů, dlouho se nerozmýšlejte a hup na nový vlak. Věřte mi, že je to příjemná změna.

— Andrej Anastasov

Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Adventure. **Vývoj / distribuce:** Cendant Software / Sierra. **Multiplayer:** Ne. **Podpora:** 3D akcelerace.
Minimum: P 233, 32 MB RAM, 4x CD-ROM. **Doporučeno:** PII 300, 32 MB RAM, 3D grafická karta. **Nejlepší podobné hry:** Gabriel Knight I, II. **Pro:** Fantastický příběh, skvělé dialogy, originální zpracování.
Proti: Místy příliš komplikované, horší grafika. **Grafika ★★★, hudba a zvuky ★★★★★, hratelnost ★★★★★. Celkové hodnocení: 90 %**

Final Fantasy VIII

Podle všeho očekávané nudné konstatování, že je na světě další skvělé a bezchybné RPG, se nekoná. Namísto toho se připravte na menší rozčarování z neuvěřitelného, kvalita FF8 je totiž hluboko pod předchozími díly

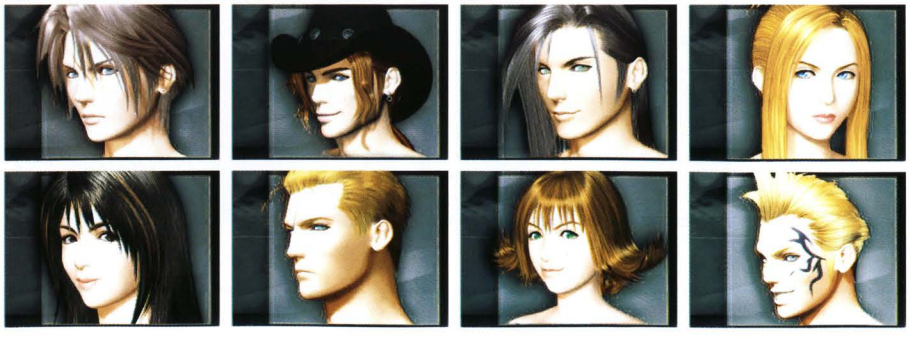


To méně podstatné: grafika a zvuk

Začněme od toho méně podstatného, tedy od toho, co je vidět na obrázcích a co je neoddiskutovatelné. S největší pravděpodobností nepřijdu o svůj recenzentský mandát budu-li konstatovat, že grafické zpracování Final Fantasy VIII je pravděpodobně to nejúžasnější, co se kdy pro jakoukoli počítačovou hru nakreslilo a "naanimovalo". Několikrát v průběhu hry potkáte takové animované sekvence, že se necháte od spolubydlících štípnout, jestli se vám to nezdá. Typické anime postavy se překrásně anime-hemží po obrazovce ve víru odlesků, stínů a pastelových barev. Nejen animace, ale i statické renderované a dokreslované obrazovky jsou neskutečnou přehlídkou do fanatického detailu vypiplaných obrazů a scenérií. Obrazy, ve kterých si to štrádujete, se nejen posouvají různými směry, jak tomu bylo již ve Final Fantasy VII, ale takřka v každém druhém narazíte na několik animovaných spritů: vítr si pohrává s trávou a listy, neony nočních klubů hýřivě poblikávají, v některých lokacích se dokonce po obrazovce jakýmsi nepochopitelným způsobem zamyšleně převaluje a víří různobarevná mlha. Je zřejmé, že minimálně šedesát procent FF8 týmu sedělo ve dne v noci nad grafickými programy a sekalo do mašin jeden obrázek za druhým. Za každým grafikem pak ještě dřepěl příruční animátor, který každou obrazovku dával "do pohybu". Samostatná skupinka dalších animátorů se pak do úmoru pachtila s animací herních postav, která je rovněž naprosto fantastická svým detailem a plynulostí a nutí vás přemýšlet, jak jste mohli být tak bláhoví, že jste se rozplývali nad trhavým a rozmazaným pohybem postaviček v Resident Evilech, Bioforgích, Silent Hillech, Silverech a dalších RPG hrách viděných z třetího pohledu (tzv. Third Person Perspective).

Živůtky postaviček mne zaujaly nejen svou grafickou detailností, ale i rozmanitostí různých úkonů, které by vůbec dělat nemusely, ale přesto si s nimi někdo dal strašnou práci. Postavičky neustále gestikulují, protahují se, různě pobíhají a poskakují po obrazovce, přitahují kolena k bradě, zívají, usedají na různé předměty (třeba na vršek lavičky nebo do dřepu) a tak dále zdánlivě do nekonečna. Odpříšáhnout to nemohu, ale mám takový pocit, že jsem zahlédl i dloubance v nose a prohrábnutí se v rozkroku... prostě neuvěřitelné. Dalším plusem co se herních postav týče je fakt, že se už nejedná o zmatené dětičky s mečíky a rozcuchanými vlásky, jako tomu bylo v předchozích dílech, ale o dospělé postavy s o něco realističtějšími zbraněmi a chováním. Později se dostaneme k tomu, že tenhle nápad vlastně nebyl úplně nejlepší, ale to sem nepatří, protože z hlediska čistě grafického je všechno v nejlepším pořádku. Jedinou výtkou ke grafice je konstatování, že se ve FF8 nikterak nestřídá den a noc. Ano, některé animované sekvence se sice odehrávají v noci a některá města a lokace jsou sice zahalena nocí, ale bohužel je to noc věčná, stejně jako den ve většině lokací ostatních je dnem věčným. Když už se autoři rozhodli dát dohromady tak velice rozsáhlý a komplikovaný svět, měli by se možná poučit z PCčkářských RPGček jako je Ultima nebo Baldur's Gate, kde je střídání denních, mnohdy dokonce i ročních, období samozřejmostí.

Všechno kreslené a hýbavé jsme tímto vyčerpali, takže nám zbývá již jen konstatovat, že jinak je struktura hry z hlediska technologie naprosto stejná jako u minulého dílu – pohyb po herní mapě, menu charakteristik postav i princip soubojů a všechno ostatní je natolik stejné, že by se klidně mohlo jednat o datadisk. Dokonce i ozvučení je podobné – například melodie při soubojích jsou takřka identické s FF7 a zvuky jsou rovněž prakticky k nerozeznání. Hudební motivy jsou sice odlišné, ale ve své podstatě se prakticky jedná o novou desku od stejného interpreta, který se nehrne do žádné inovace. Tím nechci v žádném případě hudbu FF8 nikterak degradovat, její kvalita je jistě hodně vysoko nad průměrem. Mám pouze určitý pocit, že už jsem to všechno jednou slyšel a podle názorů na Pavučině světa širého (WWW) nejsem sám. OK, tolik tedy k technologii. Kdyby recenze končila tady, byli bychom někde na devadesáti procentech a křepčili bychom blahem. Bohužel to podstatné, co z žádného obrázku nevyčtete, teprve přichází...



To středně podstatné: příběh, dialogy, postavy

Příběh osmého dílu Final Fantasy nemá již tradičně pranic společného s událostmi dílů minulých. Odehrává se na jakési vzdálené planetě, ze které

přímo čiší manga-anime-sci-fi nálada. Rozlehlý svět je rozdělen do několika kontinentů a ty pak na jednotlivé lokace a města. Squaresoft byl opravdu pilný a na prostorná čtyři CDčka, na kterých se hra nachází, nacpal vskutku úctyhodné množství dat. FF8 sice v žádném případě není rozsáhlejší nežli FF7 a některé jiné minulé díly, ale k vidění a prožití je toho tady opět více než dost, řekl bych asi tak na týden poctivé gamesnické "jízdy" pro zkušeného RPG fanatika. Osou příběhu je síť škol bojových umění, jejíž pobočky jsou roztroušeny po celé planetě a jejíž studenti jsou trénováni, aby se stali nájemnými bojovníky nazývanými "Seed" (Seed znamená anglicky "semeno", má to snad být nějaký úchylný vtip?). "Semena" nebo, chcete-li, "Spermoníci" jsou po svém vyškolení za určité finanční částky školami zapůjčováni různým organizacím, vládám, ba dokonce i jednotlivcům na různé nebezpečné mise a úkoly. Seed nesmí úkoly nijak komentovat, musí je prostě splnit a vrátit se do akademie pro další úkoly.

Vaše hlavní postava je nejdříve studentem, později pak plnohodnotným Seed bojovníkem. Asi tak první čtvrtina hry je věnována zaučování a první zkušební ostré misi, načež je vám přidělen úkol samostatný, jehož úspěšné splnění se s vámi potáhne až do konce hry. Semenáči vždy pracují ve skupinkách, takže i vám je přiděleno několik dalších spermonů a spermonek, kteří vás doprovázejí na cestách. Bohužel v jeden moment můžete mít opět aktivní pouze tři postavy, takže většina vašeho týmu leží ladem, protože si po dobu celé hry ponecháváte stále stejné postavy prostě proto, že už je máte lépe vycvičené nežli postavy ostatní. Dokonce i v hodně pokročilých momentech hry se do vaší party přidávají postavy na úrovních zkušenosti mnohem nižších, nežli mají vaši vycvičení lidé, což je naprosto zbytečné. RPG element vylepšování postav zde prakticky neexistuje. Každou jednu chvíli vám někdo "udělá level", čehož jedinou indikací je fakt, že mu vzroste počet Hit Points a několik dalších statistik, kterých si ani nevšimnete. Vyšší úrovně zkušenosti se sypou tak rychle a jsou natolik pasivní záležitostí, že je po chvíli budete úplně ignorovat. Vývoj postav jako takový je tedy v háji, ale u toho macešský přístup FF8 k principům RPG bohužel zdaleka nekončí.

Aby nemožnost sžít se s vašimi postavami a s herním světem byla ještě úplnější, rozhodli se autoři v jakémsi nepochopitelném záchvatu infantility, že a) všechny postavy se budou chovat, jednat a mluvit jako malé děti a b) po čas celé hry nepoteče žádná krev. Zatímco u FF7 byla všudypřítomná dětinskost jaksi na místě, protože ladila s přihlouplými střapatými postavami, grafika FF8 vyobrazuje všechno natolik realisticky, že se vám přímo její vlasy na hlavě, když podmračený vyholený bojovník fašistického vzezření koktá politicky korektní dialogy maminčina mazlíčka, pak se stočí do klubíčka a spí jako kotě. Nikoliv jedna nebo dvě postavy jsou tu stiženy demencí, ale prakticky všechny. Škála personalit je pestrá pouze ve své úzkoprsé limitovanosti: nejen ve vašem týmu, ale i v okolí narazíte jen na dobrosrdečné debílky, naivky, dětinské mazánky, okatě přehnané rádobysuverény, strachy podělané posránky a žalobníčky... absolutně nechápu, proč tomu tak je! Copak si Squaresoft myslí, že jsou všichni hráči her labilní? Oproti FF8 je každá moje recenze snůškou těch nejhorších sprostáren a vulgarismů, které svět kdy slyšel, protože i dialogy téhle hry jsou tak strašně korektní a naivní, že by z nich Marilym Mason dostal osypky a každý běžný puberťák by se přinejmenším cítil hodně nejistě, kdyby jediný rozhovor FF8 měl přehrát své slečně - holka by si chudák mohla začít myslet, že je její fraYer poněkud retardovaný.

Další nešťastnou kapitolou v prezentaci herních postav jsou přihlouplí nepřátelé, kteří jako by se přímo vyžívali ve své přitroublosti a naivitě. Opět: zatímco v FF7 toto jaksi zapadalo, zde je každý projev zbabělosti a nerealističnosti u nepřátel skoro až k smíchu. Je to jako by Schwarzenegger v Predátorovi zahodil rotační kulomet, posral se a utekl s řevem do džungle! Nepřátelé ve FF8 nemají ani špetku personality a po finální ráně dokonce občas ani nezemřou, ale po vzoru Toma a Jerryho prostě utečou pryč! Vezměte si už ten paradox, že jste sice vycvičenými bojovníky a nejeden váš úkol je vyloženě vražedný, ale přitom v průběhu celé hry neuvidíte ani jednu kapku krve, nikdo neřekne jediné hrubší slovo, nikdo není zraněn a ve smrtelném chropotu neumírá... jak

to?! Dalším problémem charakterizace postav FF8, která vždy byla pilířem série Final Fantasy (vzpomeňte například na smrt Aerith v FF7) je naprostá absence uvěřitelných emocí. I přesto, že je v samotném logu FF8 objímající se dvojice, žádná láska se tu nekoná. Hlavní hrdina je podmračený uzavřený bezcitný sobec, jehož vztah k hlavní hrdince – křehoučké, ale tvrdohlavé princezničce, je vždy spíše chladný a neosobní. Autoři dokonce opomněli dát hráčům možnost rozmyslet si, se kterou herní hrdinkou budou koketovat, jak tomu bývalo v minulých dílech série. Jeden z recenzentů na Webu tento problém výstižně pojmenoval, když napsal: "Nebudete mi to věřit, ale ve Final Fantasy VIII není ani jedna slza a nikdo nikdy neřekne "I Love You".

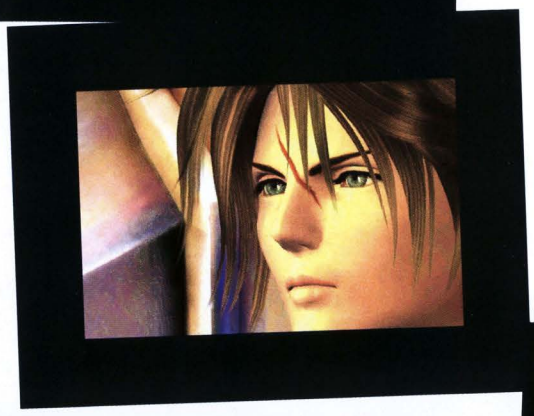
Grafikou potvrzená realističnost postav je v této konstelaci snad to nejhorší, co mohlo chlapce ze Square napadnout, avšak to, co zde popisuji, každopádně není žádná náhoda. Velká jména jako Electronic Arts, Square a hlavně milionové prodeje jsou důvodem, proč tahle hra prostě musí být určena pro každého. Fakt, že zkušení hráči budou z přehnané "kulturní korektnosti" ublinkávat nikoho nezajímá, protože prachy jsou prachy a nejvíc se jich vydělá, když je produkt co nejbezpečnější. Nenechte se tedy zmást prezentací: FF8 je hra určená *především* pro malé děti. Nic víc a nic míň nežli plytkost a jednoduchost od jejich postav a příběhu nečekejte.

Další problematickou záležitostí je do očí bijící lineárnost příběhu. Na rozdíl od FF7 a každého jiného decentního RPG současnosti (Suikoden II, Planetscape Torment, Ultima Ascension, Revenant, atd.) vás Final Fantasy VIII drží železnými okovy v korytě příběhu a v jednou kuse si dává záležet na tom, abyste se od hlavní dějové linie neodchýlili. Zatímco v minulém díle jste vesele procházeli ohromným světem, pěstovali chokoby, hráli hazardní hry a plnili úkoly pro neherní postavy, FF8 je z tohoto hlediska naprosto sterilní. Z času na čas sice narazíte na nějaký ten bonusek a úkoleček navíc, některé tajné lokace a speciální zbraně také někdy vyplavou na povrch, když se opravdu snažíte, ale je jich poskrovnu nepřináší žádnou radost - tentokrát to prostě nějak nefunguje. Člověk má pocit, že se ze zbytečně odchyluje od hlavního příběhu, protože kam se podívá a s kýmkoliv si promluví, je nabádán, aby se k hlavnímu ději už konečně vrátil a nezdržoval. FF8 prostě není ani tak RPG jako spíš úplně obyčejná adventura a to je nesmírná škoda a nešťastný odklon od tolik bohaté minulosti série Final Fantasy.

To nejvíce podstatné: hratelnost

Následujícím konstatováním se možná dostanu na černou listinu manga/anime/final fantasy fanatiků, ale nedá se nic dělat. Hratelnost Final Fantasy VIII je totiž povětšinou průměrná a díky neskutečně frustrujícím soubojům a dialogům mnohdy dokonce až vyloženě špatná. Rozhovory mezi postavami se vlečou nekonečně dlouho, briefingy misí jsou mnohdy delší nežli mise samotné. Logika struktury misí je poněkud nejistá – pro jistého generála máte např. zabít určitou kouzelnici, ale on vás nejprve pošle do jakési hrobky, abyste mu dokázali, že na objednanou vraždu opravdu máte. V hrobce se stačí podívat na jediný předmět ležící přímo u vchodu a je to, můžete vesele vraždit - logika mentálně stiženého králíka. Postavičky často něco řeknou a teprve poté svá tvrzení doplňují jakousi němou pantomimou, pak opět něco řeknou a chvíli zase mimují. Animace jsou to sice pěkné, ale člověk má sto chutí praštit do klávesnice, aby se už konečně dalo všechno zase do pohybu a mohlo se hrát dál. Přeskakování rozhovorů již tradičně není možné a tím se zároveň dostáváme k největšímu problému celé této hry.

Kdo hrál minulý díl si jistě pamatuje, že bylo v soubojích možno přivolávat na pomoc určité polobožské "vyšší síly", které se na obrazovce asi minutu předváděly, načež udělaly PRSK a všichni nepřátelé chcípli. Autoři FF8 naprosto zdecimovali veškerou radost a vzrušení ze soubojů tím, že tyto božské pomocníky, kterým se zde říká Guardian Force, učinili běžnou praxí, takže je můžete přivolávat kdykoliv a kolikrát se vám zlíbí. Souboje tedy probíhají tak, že se objeví nepřátelé, vy zakouzlíte pomocníka, ten se na obrazovce skoro minutu předvádí, pak to udělá BUM a většina nepřátel zařve. Pokud snad někdo nebo něco přežije, přivoláváte pomocníky stále znova a znova, dokud nejsou všichni protivníci po smrti. Tahle neuvěřitelná hloupost nejen naprosto eliminuje jakoukoli chuť vylepšovat postavy. Navíc se stále stejné a nekonečně zdlouhavé předváděcí "tanečky" Guardianů opakují stále dokola bez možnosti je přeskočit a já vám garantuji, že ať jste příznivcem série Final Fantasy nebo ne, budete mít po sto padesátém povinném shlédnutí každé této animace hodně silné



nutkání FF8 prostě a jednoduše navždy vymazat. Rovněž i takřka všechno ostatní, co se mi na bojích FF7 líbilo, je teď nenávratně pryč. Nejsou zde žádné Materie a jejich skvělé kombinování se zbraněmi, nemůžete se učit žádná kouzla, protože je prostě jenom "taháte" ze svých nepřátel a syslíte si jich, kolik je libo. Postavám při boji vůbec nenarůstá tísňový útok, tzv. Limit Break, protože se tentokrát limitní údery spouští zcela náhodně a to když se život té které postavy chýlí ke konci. Ničeho podobného se ale nemusíte bát, protože většina nepřátel má u sebe nekonečné množství kouzel hojení, které si z nich přímo v průběhu boje prostě vysáváte a své postavy donekonečna hojíte. Z hlediska logiky je to samozřejmě naprostý nesmysl, protože nepřátelé se svými vlastními kouzly takřka vůbec nehojí, ale to je jen kapka hlouposti v nekonečném absurdním oceánu. V kombinaci s přivolávání Guardianů jste pak prakticky nesmrtelní, což v praxi vypadá tak, že jsem svůj první souboj prohrál asi tak v 70 % hry a to jenom proto, že jsem nedával pozor. Uvědomíte-li si, že souboje ve Final Fantasy přicházejí zcela náhodně a tudíž se jim nemůžete nijak vyhnout, jistě si dokážete představit, jak nesmírně frustrující a zdlouhavý je zde například pohyb po mapě, kde na vás nepřítel vyskočí každých deset sekund, načež se uvelebíte do křesla, počkáte, až za vás Guardian Force souboj vyhraje, ujdete dalších pět centimetrů, uvelebíte se... počkáte... hrůza!!

Řekl bych, že nadešel čas tuto lamentaci ukončit a všechno zúročit a sečíst. Technologicky je Final Fantasy VIII opět dokonalým počinem, ale bohužel je zklamáním tam, kde se od ní očekávají ony další samozřejmé věci, které by neměly chybět v žádném dobrém RPG. Vývoj postav je nanicovatý a jeho uplatnění v soubojích minimální. Příběh je chaotický, místy nesmyslný a zdlouhavý a charakterizace herních postav, zejména nepřátel, je k pláči. Na druhou stranu je třeba "osmičce" s povzdychem přiznat, že si teď Final Fantasy zahraje už úplně každý včetně mentálně retardovaných dětí a ortodoxních křesťanů, kteří omdlévají při pohledu na prasklý ret. Pro masy je to jistě dobře, ale pro nás, poctivé milovníky série a vyznavače RPG, je FF8 velkým rozčarováním, které překlene pouze velký zápal a fanatismus. Obou se jistě najde dost, ale to už je jiná kapitola.

— Andrej Anastasov

Platforma: PSX / Windows 95/98. **Žánr:** RPG / Adventure. **Vývoj / distribuce:** Square / Electronic Arts. **Multiplayer:** Ne. **Podpora:** 3D akcelerace. **Minimum:** P 233, 32 MB RAM, 4x CD-ROM. **Doporučeno:** P 300, 32 MB RAM, 3D karta 16 MB. **Nejlepší podobné hry:** FF7, Suikoden I & II, Xenogears. **Pro:** Neuvěřitelná grafika a animace, pohodová hudba. **Proti:** Špatná hratelnost soubojů, příliš lineární příběh, hloupé dialogy a postavy... **Grafika ★★★★★, hudba a zvuky ★★★, hratelnost ★★. Celkové hodnocení: 60 %**

IMPERIUM GALACTICA II: ALLIANCES

Kdysi dávno, v období, kdy se psal rok 1994 jsem se poprvé setkal se skvělou revoluční strategií od Grandslam software, Reunionem. V této skvělé strategii jste se stali velitelem na jedné odlehlé planetě, ze které jste se měli vrátit zpět na Zemi. K tomu jste ale museli vynalézat nové stroje, válčit s civilizacemi, které se vám postavily do cesty, kolonizovat planety, z kterých jste těžili k životu potřebné suroviny, stavět nové bojové flotily, a to jak pozemní, tak i vesmírné, a navíc se zde objevilo i naznačení diplomacie a politiky. To by ale nebylo až tak super, nejlepší bylo zpracování.

Hra probíhala v realtimu a pozemní souboje byly geniálně řešeny stylem ala Duna 2. Bohužel měla tato hra i některé nedostatky, jako třeba nemožnost zasahovat do vesmírných soubojů, které závisely na náhodě a na schopnostech vašeho bojového generála. Další nedotažeností bylo neustálé vození surovin, které naplňovalo velkou část hry. Ale roky ubíhaly, výpočetní technika postupovala dopředu milovými kroky a mně kdesi v nitru zůstával sen o dokonalém Reunionu 2. A dnes se mi onen sen splnil. Nejmenuje se sice Reunion 2 a není z dílny Grandslamu, ale je tu!!! Ano mluvíme o hře od Digital Reality, Imperium Galactica II: Alliances. IG2 ideově vychází z Reunionu, ale nemá už jeho chyby, také grafika se celkově změnila k lepšímu, a to i oproti dílu prvnímu, který byl graficky na svou dobu na velice vysoké úrovni. Z Reunionu zde zůstalo geniální řešení pozemních bojů a simulace života na planetách, naopak přibyla možnost diplomacie, vylepšen byl také výzkum i vývoj a odpadlo nudné převážení surovin z planety na planetu. Oproti prvnímu dílu došlo také k řadě změn. Byla odbourána vývojová linie a vy stanete hned na stupni velitele celého společenství. Takže teď si to rozebereme pěkně popořádku.

Příběh a to okolo, aneb co se po mě vlastně chce

Jak již bylo řečeno, IG2 je strategie, není to ale strategie lecjaká. Shrnuje v sobě vždy z každé strategie něco. Celkový výsledek je opravdu super. V IG2 máte možnost hrát za tři rasy, které se velice liší. Za každou rasu je nutno hrát jiným způsobem, jinak formovat politiku, jinak stavět infrastrukturu planet. Nemyslete si ale, že se zde příběh vytyčí do linie jako u Duny 2 či Command & Conquer, kde se melou dvě nebo tři strany, a to je tak všechno. Zde se při své expanzi setkáte až s dvaceti rasami, s nimiž si ne každá z tří možných stran rozumí zrovna dobře. To dává hře za každou z ras zcela jinou dimenzi. K dispozici máte tedy tři rasy. První je standardní lidské společenství, které si zde vznešeně říká "Solarians". Je to přesná kopie naší civilizace, rozvoj do všech možných směrů, silnou stránkou je vývoj nových a lepších technologií. Co se týče boje, je na tom lidské plémě celkem dobře. Slabou stránkou je diplomacie. Sice si s ostatními dobře rozumí, ale jejich možnosti jsou limitovány pouze na mírové smlouvy či sem tam nějakou výměnu technologií, která však nemusí být vždy ku prospěchu. Druhou rasou je civilizace nazývaná "Kra'men". Tato civilizace se vyvíjela v zcela jiných podmínkách a v jiné části vesmíru než lidstvo. Tvrdé podmínky v jejich domově je naučily jak přežít a jak bojovat. Z toho automaticky plyne i jejich silná stránka.

všech dob přichází na vaše monitory.

Boj, boj a ještě jednou boj. Jejich vývoj směřuje pouze k získání nových bojových lodí či lepších a ničivějších zbraní. Pokud se uchýlí k diplomacii, je to pouze v opravdu kritickém případě, protože rozhovor probíhá ve stylu "Dej mi tohle, nebo tě sejmu!" či "Proč o tu planetu bojovat, dejte nám ji dobrovolně, stejně bychom to vyhráli, a my vás za to necháme žít o dva roky déle". Poslední rasou je humanoidní rasa "Shinari". Shinari jsou pravým opakem Kra'menů. Jejich fyzické síly jsou nulové a s technologií na tom nejsou o moc lépe. Disponují však velkým charisma a kvalitní špionážní sítí, kterou dokáží bravurně využívat. Jejich jedinou silnou stránkou je diplomacie, kterou řeší všechny své problémy. Pokud jsou ale nuceni vytáhnout do boje, je velmi pravděpodobné, že s nimi půjde většina galaxie. Pokud nemají spojence, jsou totálně neškodní. Záleží pouze na vás, která rasa vám bude nejsympatičtější. Takže to bychom měli na začátek a nyní k věci. V IG2 se stanete rovnou imperátorem, který má za úkol svojí rasu dovést k absolutnímu vítězství, tj. k vyhlazení všech nepřátelských ras. Mimo této hlavní linie budete dostávat i jakési meziquesty, které sice nemusíte plnit, ale jejichž splnění je většinou velice výhodné. Takovýmto questem je například kolonizování nové planety, zničení obchodní lodě, vyřešení kriminality na jedné z vašich planet, dopravení krystalu z pásu asteroidů na domovskou planetu či zničení pirátské báze. Každý takovýto quest je vždy doprovázen spoustou hlášení o jeho průběhu a doprovázen skvělými animacemi.

Jakpak se to hraje?

IG2 Je situována do roku 2327. Začínáte se dvěma kolonizovanými planetami a jednou flotilou lodí. Vaším úkolem bude, jak již bylo řečeno, zlikvidovat všechno, co se vám postaví na odpor. Z počátku to budou jen malé útoky o síle jedné či dvou lodí, ale později bude docházet k opravdovým bitvám.

Na začátku nemáte k dispozici skoro nic, takže v prvé řadě si musíte obstarat dostatečný zdroj peněz. Finance se zde získávají v podobě daní z jednotlivých planet. Takže vaším prvním úkolem bude objevit v okolí několik přilehlých planet a kolonizovat je. Není to však tak jednoduché, jak by se na první pohled mohlo zdát – ne vždy se totiž daná planeta hodí pro vaši rasu. Ve zdejším vesmíru se nachází asi deset druhů planet. Od skalnatých přes pouštní a "Mars-like" až po přívětivé planety pozemského typu. Každá planeta má několik charakteristik – typ povrchu, produkci a vhodnost ke kolonizaci. Všechny tyto informace se vám objeví po vyslání satelitu na danou planetu. Naštěstí některé rasy disponují technikou, která umožňuje změnit povrch planety tak, aby byla pro kolonizaci vhodná. Zkolonizováním planety to ale nekončí, ba naopak, začíná. Vy se totiž o každou planetu musíte starat.

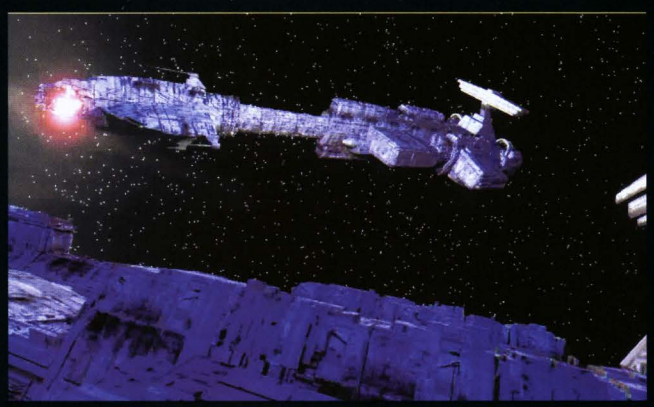
Po osídlení se na planetě postaví "Colony hub" a to je vše, co pro vás počítač udělá. Vy musíte dostavět kolonii k obrazu svému. Stavba kolonie není lecjaká věc, musíte strategicky postavit budovy jak obytné, tak i industriální a vojenské, musíte to rozvrhnout tak, aby byl dostačující počet lidí k práci v továrnách, aby tito lidé měli co jíst atd. Musíte také rozvrhnout budovy tak, aby se v případě útoku kolonie dobře ubránila. Ke stavbě je k dispozici z počátku asi dvacet budov rozdělených do čtyř kategorií. Obytné, průmyslové, vojenské a komerční. Během hry se ale počet budov zvýší zhruba na dvojnásobek. Co se týče ovládání, je stavba kolonie hračkou. Pouze kliknete na menu build a vyberete si, co chcete postavit. Poté už jen vyberete místo, kam chcete danou budovu umístit. V případě, že se netrefíte, počítač vybere nejbližší vhodné místo. Skvělý nápad je automatický pomocník, který se hodí, pokud máte hodně kolonií. Je to něco jako pomocník v Dungeon Keeperovi. Vy si pouze vyberete, jakým směrem se má kolonie rozvíjet a jakou má prioritu, a on udělá část za vás. Záměrně říkám část, protože nikdy nelze zapnout celkový rozvoj kolonie. Bohužel u kolonií je jediná nevychytanost hry. Všechny kolonie vypadají stejně – mají stejné budovy (je velice nepravděpodobné, že tři rasy vyvíjející se daleko od sebe mají stejnou kulturu, a to do posledního milimetru).

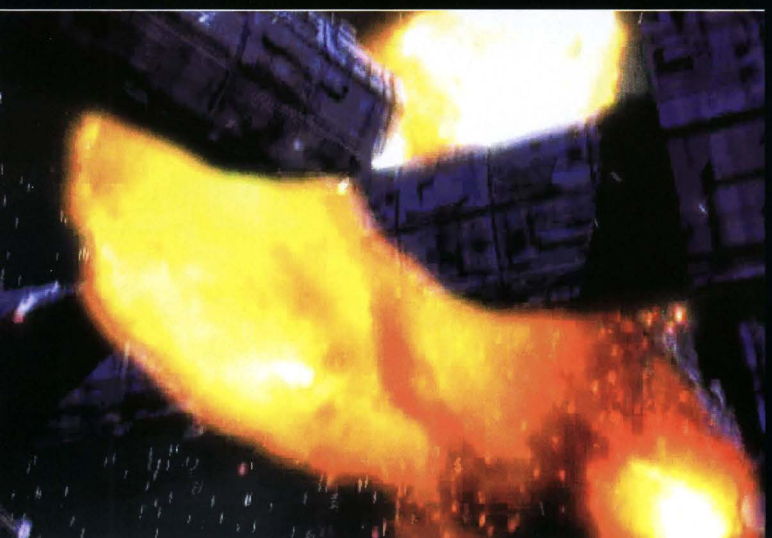
Tak to bychom měli kolonizaci planet. Dalším krokem k úspěšnému dokončení hry bude stavba útočné a obranné síly. K tomuto účelu musíte mít na nějaké planetě příslušné továrny. Poté stačí kliknout na ikonu produkce a vybrat si jednotku, kterou chcete stavět, a její množství. Skvělá je možnost stavby nekonečně mnoha lodí, tj. jako u KKND – nastavíte nekonečno a lodě či tanky se staví, dokud máte finance. Z počátku máte možnost stavět pouze několik základních typů lodí a tanků s primitivními zbraněmi, ale později bude vaše impérium disponovat těžkými cruisery a fregatami, které budou vybaveny nejmodernějšími zbraňovými systémy a štíty, či zneviditelňovacími zařízeními. Ale teď trochu k vlastním bojům.

Kolem každé planety je jakési radarové pole, ve kterém jsou nepřátelské lodě viditelné. To samé platí i u flotil s tím rozdílem, že čím dále jste od domovské planety, tím je radarový dosah menší. Pokud se vám podaří zaregistrovat cizí flotilu, která se tváří, že je slabší než vy, a vy jste rychlejší (pokud nejste, počítač vám zbaběle zdrhne pro posilu) a zaútočíte na ní, normální hrací plocha skvěle zrotuje a přiblíží se na místo bojiště. Zde se odehrává vlastní boj podobně jako u Homeworldu jen s tím rozdílem,

že si před započetím bitvy můžete zvolit formaci a akce jednotlivých lodí. Dobrá je i možnost kdykoliv boj zastavit, vydat nové rozkazy a poté pokračovat. V této bojové scéně jsou lodě skvěle vykresleny do nejmenších detailů a i jejich výbuchy a střely jsou prostě super. Kam se hrabou Starswars, ty efekty jsou prostě bomba. Pokud se vám bude zdát, že vás boje zdržují, je možnost si zapnout jejich simulaci. Boj potom probíhá tak, že jedna flotila lodí zmizí a jen se napíše, kdo vyhrál a s jakými ztrátami.
Pozemní bitvy jsou také skvěle zpracovány a také samozřejmě realtime. Pokud se bráníte, objeví se vaše kolonie a z továrny začnou vyjíždět jednotlivé tanky, které potom ovládáte jako v CC či Warcraftech. Při útoku je skvěle udělán přílet na planetu. Vaše tanky se neobjeví, jak by se dalo očekávat, ale vy si vyberete místa, kam je chcete, a transporty je zde začnou vykládat. Je to skutečně skvěle udělané. Autoři se prostě snažili.

Neakční část hry aneb "I like diplomacy"
Za zmínku jistě stojí i méně akční, ale neméně důležitá, část hry. Je to diplomacie, obchod, špionáž a vědecký vývoj. Takže postupně. Diplomacie je velice důležitou součástí hry. Co se někdy silou řeší velice těžko a zdlouhavě, diplomacií to jde lehce a krátce (teď jde o to, na jak dlouho). Diplomacie je zde opravdu skvěle vyřešena. Jakmile objevíte nějakou civilizaci, přibude vám v diplomatické místnosti. Zde s touto rasou můžete navázat kdykoliv kontakt přes komunikační zařízení. Samotné rozhovory se skládají z jednotlivých slov, která dáváte dohromady. Např. výměna technologií vypadá asi takhle.
Offer...for...; quad laser; shield technology; and...; 5000; send. A čekáte na odpověď, která zní ano, ne nebo máme zájem, ale vaše nabídka není pro nás moc výhodná. Na výběr je několik základních témat rozhovoru. Mezi ně patří již zmíněná výměna technologií, požadování alimentů v podobě peněz, lodí či planet, rozhovory o vojenských paktech či výměna informací o ostatních civilizacích. Je zde také možnost poskytovat nepravdivé informace nebo prodávat nefunkční vynálezy. Záleží jen a jen na vás, možností je dost.
Další podstatnou součástí hry je obchod. Neobchodujete přímo s ostatními civilizacemi, ale s obchodními loděmi, které poletují po galaxii, jak se jim zlíbí. Od obchodníků můžete kupovat lodě, tanky, ale i informace, nebo vynálezy jiných civilizací. Vzhledem k tomu, že obchodníků je celá řada, není pevně stanovena cena jednotlivých výrobků. Výhodou je, že obchodníci občas přivezou i něco extra, co může urychlit váš technologický postup nebo kvalitně vylepšit vaši armádu. Je ovšem samozřejmostí, že si za takovéto služby nechají patřičně zaplatit. Jedinou nevýhodou obchodu je nutnost mít na více planetách postavený Trade port, který zaměstná celkem dost lidí, které byste zrovna potřebovali někde jinde.
Další možností, jak zabít čas, je cesta 007. Pro tu musíte mít postavené alespoň jedno spy center, do kterého se budou hrnout špioni ze všech koutů galaxie. Špiony lze využívat k několika účelům. Buďto k získávání informací o cizích impériích a polohách jejich planet nebo k útokům na ostatní impéria, tedy k sabotážím, krádežím a rozvracení morálky. V neposlední řadě je tu možnost kontrašpionáže. Zase by se některým z vás mohlo zdát, že je špionáž jednoduchá. Opak je pravdou. Vy totiž máte k dispozici agenty různých ras s různými specializacemi, kterých je pět, a s různými schopnostmi. Ne každý agent se hodí pro ten daný úkol u toho daného impéria. Pokud použijete špatného agenta, vede to k ztrátě jeho života, peněz investovaných do dané mise a naštvání rasy, ke které jste nebohého agenta poslali. A věřte, že mimozemšťané mají paměť velmi dobrou.
Poslední činností hraničící mezi válečným a mírovým sektorem je vymýšlení a vývoj nových technologií. Tato část je skvěle propracovaná, dovoluji si říci, že nikde nic tak





dokonalého ještě nebylo. Vývoj je zde rozdělen do tří kategorií, a to na budovy, lodě a tanky. Ke každému z nich potřebujete postavit na planetě dané centrum. Platí pravidlo, že složitost projektu je přímo úměrná počtu center a nutným financím k dokončení projektu. Dále se každé odvětví dělí ještě na několik podčástí, a to například lodě na typy, zbraně, pohon, rakety, štíty a speciální vývoj. U tanků je to zase typ, výzbroj a pohyblivost a u budov jsou to ony čtyři výše zmiňované druhy budov. Další geniální myšlenkou je tvorba nových lodí a tanků. Hra nabízí v menu možnost "Design", ve které vezmete starou loď a můžete ji vybavit novými vylepšeními, zbraněmi, popřípadě jí přidat nějaké ty nosníky zbraní či vylepšit její pohonné jednotky. Tuto loď si potom pojmenujete a při stavbě lodí stavíte vaše vlastní prototypy.

Grafika

Po grafické stránce je na tom IG2 velice dobře. Běhá sice pouze v rozlišení 640 x 480 x 32, ale vypadá opravdu báječně. Celá hra je detailně prokreslena a animována. Autoři si dali práci i s takovými detaily jako je změna počasí na planetách. Taková planeta při pouštní bouři vypadá opravdu úžasně. Celý design hry je ještě podtržen skvělými animacemi, které vás provázejí po celou dobu hraní. Kvalita animací si nezadá se skutečnými filmy. Po shlédnutí intra mi připadaly hvězdné války jako kresba pětiletého dítěte. Už kvůli animacím bych si hru koupil, a to myslím opravdu smrtelně vážně. Sami se můžete na okolo se povalujících obrázcích přesvědčit. A to jste to ještě neviděli v pohybu a se zvukovými efekty.

Hudba a zvuk

O ozvučení a hudebním doprovodu platí to samé co o grafice. Prostě bomba. Nemá chybu. Při hře hraje skvělá hudba, která se mění podle atmosféry a akcí, které provádíte. Při mírovém statutu hraje pomalá a příjemná muzika. Ale běda, jakmile by se objevila nepřátelská flotila. V tu ránu se změní poklidný doprovod v skoro rokovou muziku. Na paškál si teď vezmeme efekty. Při bitvách jsou celkem na standardní úrovni a při normálním hraní také. Vynikají však v sekvencích, kdy se vykecáváte s jinými civilizacemi nebo pročítáte přišlé vzkazy. Všechno je namluveno perfektní angličtinou, které není problém porozumět. To samé platí i při stavbě kolonie, kde navíc posloucháte "zvuky přírody".

Ovládání

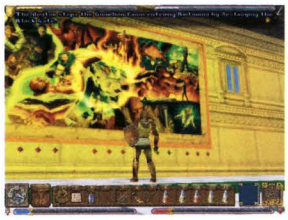
Co se týče ovládání, není nic, co bych mu vytkl. Celou hru ovládáte pouze pomocí myši a několika kláves pro zrychlení času a pro pohyb obrazu při bitvách. Skvěle jsou udělané akce na planetách nebo operace s flotilami. Standardní levým označ – pravým pohni bylo ponecháno a přibylo oběma přejmenuj a pokud podržíte LTM, objeví se menu, ve kterém si zvolíte další akci, jako je split ships nebo transfer tanks. To samé platí i u planet. Pro rychlejší provádění důležitých akcí autoři vyčlenili některé funkční klávesy jako space pro zastavení času, 1,2,3 pro rychlost času, F1-F7 pro pohyb po jednotlivých menu jako Starmap, Colony, Trade nebo Diplomacy. Rychlé, stručné, jednoduché, efektivní.

Verdikt

A co říci na závěr? IG2 je super hra a pokud máte rádi realtime strategie, je to pro vás to pravé. Pokud náhodou ne, tak vám doporučuji zkusit to právě s IG2. Možná (určitě) změníte svůj názor.

— Michal Kratochvíl

Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Strategie. **Vývoj / distribuce:** Digital Reality / GT Interactive. **Multiplayer:** Ano. **Podpora:** OpenGl, Direct3D.
Minimum: Celeron 266, 32 MB RAM, 8 MB grafické paměti. **Doporučeno:** PII 350, 64 MB RAM, 16 MB grafické paměti, SB. **Nejlepší podobné hry:** Imperium Galactica (75 %), Reunion (55 %).
Pro: Skvělá animace, zábava. **Proti:** Kolonie vypadají u všech ras stejně. **Grafika ★★★★★, hudba a zvuky ★★★★★, hratelnost ★★★★★. Celkové hodnocení: 98 %**



Ultima IX Ascension

"Děláme to tak, aby se to líbilo co nejvíce lidem a aby se toho co nejvíce prodalo. Dáme tomu nejlepší nejmodernější 3D kabátek, bohužel kvůli tomu budeme muset pár věcí změnit a vypustit. Pojmenujeme to Ultima IX a zase trochu "posuneme hranice". A testovat to nebudeme, protože to musí vyjít před vánocemi a to bychom jinak nestihli."

Takže si vyjasněme pár věcí hned na začátek. Považuji se velkého fandu Ultim, tady je můj osobní Top 3: 1. Fallout 2, 2. Ultima 7 (Black Gate + Serpent's Isle), 3. Ultima Underworld II. Dvě Ultimy, mimochodem z roku 1992, to o něčem svědčí. Ultima 7 je podle mého názoru nepřekonatelná hra. Obrovský svět, kde si bez omezení můžete dělat, co chcete, stovky NPC, se kterými můžete vést předlouhé rozhovory, manipulovat můžete s jakýmkoli předmětem, který najdete, detailnost je taková, že můžete dokonce z mouky a vody udělat těsto, z kterého upečete chleba, ale především má Ultima 7 dokonalý hluboký děj, který vám zaručí zábavu na měsíce. To vše zabere na vašem harddisku směšných 30 MB.

Se slzou v oku vzpomínám na staré zlaté časy, kdy skoro každá hra, co vyšla, byla dobrá a originální, pořád byly nějaké nápady na hry nové, žádné bezostyšné kopírování nápadů se nekonalo (klony Tomb Raidera, Duny ani Diabola neexistovaly) a hlavně hry byly vytvářeny fandy pro fandy a ne jako teď především pro peníze. Jsem spíše skeptický k samoúčelným komerčním trendům "je to úplně blbý, ale hezky to vypadá" a hlavně "utraťte co nejvíce peněz za nejnovější hardware a hry a my vám dáme něco ještě hezčího, kvůli čemu budete muset utratit ještě více peněz." K Ultimě IX jsem se snažil přistupovat objektivně, ačkoli je jasné, že autoři těmto trendům částečně podlehli. Říkám částečně, protože Ascension je přes všechny své chyby docela dobrá hra. Možná.

Začátek ultimovské ságy sahá do roku 1980. Já jsem do tohoto jedoucího vlaku naskočil s Ultimou 7 a Ultimou Underworld I. Ultima Underworld byla jakási odchylka od "klasické" řady Ultim, a to především svým zpracováním. Byla to vůbec první RPG hra plně v 3D s pohledem z vlastních očí (jako např. Wolfenstein), kde jste se mohli plynule otáčet a chodit a dokonce se dívat nahoru a dolů. Ve všech Ultimách ovládáte jednu centrální postavu, a to postavu Avatara, ke kterému se přidávají do party jeho kamarádi, stále ti samí: Iolo, Shamino, Dupre a další. Avatar je ztělesnění ctností, kterým slouží, a koná vždy jen dobro. Avatar pochází ze Země a do Britannie je vždy povolán Lordem Britishem, když je třeba vyřešit nějaký palčivý problém (zachránit svět). Britannia je svět, na kterém se všechny Ultimy (až na Ultimu 8) odehrávají. Lord British je spolu s Avatarem jediný člověk ze Země, ale on se rozhodl v Britannii zůstat a vládnout. Zároveň je alter ego Richarda Gariotta, otce všech Ultim. Úhlavním nepřítelem Avatara se v průběhu Ultim stal mocný démon Guardian, který se snaží Avatara spolu s Britannií zničit, ale tomu se zatím vždy podařilo Guardiana zapudit, ale nikdy ne definitivně. Poslední souboj vás čeká právě v Ultimě IX, na jejímž konci se Avatar povznese nad smrtelnost (odtud Ascension) a celá sága bude zakončena.

Je to už dvě stě let, co byl Avatar naposledy v Britannii, a mezitím se mnohé změnilo. Guardianovi se konečně podařilo do Britannie dostat a pomocí osmi obrovských sloupů, které vyrazily ze země na různých místech světa, pokřivuje mentalitu místních lidí. Lidé v Britannii věří systému osmi ctností (Virtues), kterými jsou poctivost, soucit, odvaha, spravedlnost, obětování, čest, duchovno a pokora. Každé ctnosti je zasvěceno jedno město, ve kterém je také odpovídající svatyně. Osm Guardianových sloupů zničilo svatyně a změnilo tyto ctnosti na jejich pravý opak. Lidé ve městě Britain, jež je zasvěceno soucitu, se chovají nesoucitně a posílají všechny chudé a nemocné pryč z města. Ve městě Yew, které je zasvěceno spravedlnosti, si lidé libují v popravách nevinných, bez toho aby je zajímalo, jestli jsou opravdu vinní nebo ne. A tak je tomu i v ostatních městech. Tyto sloupy vyrazily na povrch z podzemí největších dungeonů, v nichž naleznete symboly převrácených ctností. Každá ctnost má také svůj normální symbol a svoje zařikávadlo. Tyto tři věci musíte najít a použít je na místě zničené svatyně, abyste obnovili původní ctnosti a vyléčili tak obyvatele z jejich nemocného chování. Vaším úkolem je tedy obnovit všech osm svatyní, což je už od začátku jasné. Začínáte tak, že se nazí probudíte v posteli, stále ještě na Zemi. Jakýsi hlas vám vysvětlí základní ovládání a řekne vám, co si s sebou musíte vzít. Tato první úroveň – váš dům a okolí, je pojato jako tutoriál, který vás příjemným způsobem zasvětí do hry. Když se se vším seznámíte, obléknete se a vybavíte, vyrazíte do přilehlého parku, kde ve vagónu najdete cikánku, která vám vyloží karty. Toto je stará tradice v Ultimách; cikánka vám položí několik otázek a podle vašich odpovědí vám vybere vaši hlavní ctnost a povolání, které ovšem nemá zas až takový význam, protože v průběhu hry si vaše vlastnosti můžete pozměnit. Když jste s cikánkou hotovi, otevře se měsíční brána, která vás dopraví do Britannie. Tam ještě chvíli pokračujete ve výcviku základních kouzel a potom si již můžete promluvit s Lordem Britishem,

který vám vysvětlí váš úkol. Předtím ještě uvidíte v technicky dokonalém intru Guardiana osobně, tentokráte už konečně v plné kráse a ne jen jeho obličej.
V minulých Ultimách jsme byli zvyklí na izometrické 2D zpracování, to vše se ale radikálně změnilo. Vaši postavu vidíte zezadu jako např. v Tomb Raiderovi, pohled ovládáte myší, levým knoflíkem sbíráte a používáte předměty, pravým tlačítkem jdete dopředu. Když s pravým knoflíkem držíte Ctrl, jdete úkrokem vpravo, s Altem vlevo, s obojím dozadu. Docela zvláštní – ale nebojte se, šipky také fungují. Uprostřed vašeho pohledu je zaměřovací křížek, který se ale pohybuje v prostoru. Můžete také přepnout do režimu sbírání, kdy se pohled zastaví a pohybuje se pouze kurzor. Když zmáčknete "X" objeví se vám popisek předmětu pod kurzorem. Dole na obrazovce máte místa na předměty na opasku, jsou přístupné také přes F1 – 12, a také batoh. Kliknutím na batoh, se objeví batoh otevřený, do kterého můžete také dávat předměty. Předměty sbíráte kliknutím a tažením buď na Avatara nebo do batohu či opasku. Používáte je jednoduchým kliknutím, oblečení na Avatara jen přetáhnete. Dole jsou ještě ikony Zápisníku a Spellbooku. Zápisník je rozdělen na několik částí – Zápisky (všechny poznámky), Historie, Bestiář, Options, Save/Load, Credits a oblíbené Quotes. Ve Spellbooku jsou kupodivu všechna kouzla a seznam přísad.
Ještě k ovládání – Avatar umí velmi dobře a daleko skákat (tam, kam míří kurzor), také už není neplavec a dokáže i lézt po skalách a na velké předměty.
Svět Britannie je vymodelovaný do neskutečné krásy a detailnosti, jakou jste ještě v žádné 3D hře neviděli. Cena, kterou za to ale musíte zaplatit, je velmi vysoká, o tom ale až později. Architektura budov je omračující a majestátní, tisíce detailních textur a objektů vám vyrazí dech. Město Britain obsahuje všechny detaily jako parčíky, řeku, altánky, samozřejmě budovy, stromy jako samostatné objekty s desítkami textur listů a do toho všeho ještě postavy ostatních lidí. Exteriéry mimo města jsou stejně velkolepé. Cestička vedoucí mezi stromy lesa, bílá písková pláž, vlnící se průhledné moře, zasněžené hory, kouřící láva, zelené jedovaté bažiny a tak bych mohl pokračovat donekonečna, protože pořád je na co se dívat. Nad tím vším je nádherné nebe se sluncem, které se neustále pohybuje podle denní doby a také se patřičně mění. Slunce zajde, stmí se, objeví se hvězdy a měsíc a nastane temná noc. Počasí se dynamicky mění, takže uvidíte plně trojrozměrný déšť se šplouchancemi vody na zemi a s bleskem, který osvětlí okolí, či sníh nebo mlhu. Dokonce celkové osvětlení se mění podle pozice slunce, takže když si přivstanete, uvidíte dopadat paprsky slunce zešikma. Vůbec osvětlení hraje velkou roli. Když si nesete lampu, osvětluje jenom vaše okolí, když sešlete fireball, při výbuchu také osvětlí vše kolem a tak dále. Prostě nestačíte kulit oči.
A především to vše je jeden velký level! Prostě žádné zvláštní nahrávání exteriérů a interiérů, jen plynule přecházíte. Otevřete dveře do baráku a jdete dovnitř, dírou ve skále plynule vejdete do dungeonu. Když se podíváte z okna, vidíte opravdu ven; vyjdete na balkon a vidíte město pod sebou.
Předmětů je na každém místě spousta – od příborů přes knihy až po oblečení či jídlo – a se vším, co najdete, můžete libovolně pohybovat, některé předměty můžete vzít s sebou. Jak je v Ultimách zvykem, knihy můžete číst, najdete třeba různé narážky (Čaroděj ze země OZ, Struck Commander) nebo zápisník lupiče, kterého jste právě oddělali. Narazíte také na barely a bedny, které můžete rozbít a najít v nich něco důležitého. Skříně a truhly se trojrozměrně otevřou a odhalí svůj vnitřek. Také, jako v minulých dílech, se vyplatí prozkoumávat i okolí mimo vaší hlavní cestu. Na zapadlých místech najdete nějaký postraní úkol, užitečný předmět nebo něco zábavného. Postraních úkolů je to spousta, mimo hlavní úkoly se můžete věnovat čemu chcete, a to je dobře.
To, co jste si zatím přečetli, zní jako rajská hudba, ale seznam věcí, které srážejí Ultimu IX do prachu u nohou jejích předchůdců je mnohem delší. První a nejhorší věc, která vás udeří do očí, ať už máte jakkoli silný počítač, je pomalost. Přiznám se dobrovolně a bez mučení, že můj počítač je na hranici minimálních požadavků, takže jsem při hraní místy spíš trpěl a úpěl, než se bavil. Ale doslechl jsem se, že Ascension je pomalá hra a občas se cuká i na PIII 500 s 256 RAM, Voodoo 3 a swapfilem 2x větším než RAM. Ultimu IX si budeme moci pravděpodobně v klidu a plynule zahrát asi až tak za dva roky.
U mě hraní vypadalo s nejmenšími detaily asi následovně: harddisk NEUSTÁLE

cosi načítá, framerate se podobá spíše slideshow, hudba a mluvené slovo se místy zasekávají a opakují. Jediné, co mě drželo za monitorem, je moje oblíbenost minulých Ultim.

Dalším problémem je chybovost hry, autoři ji asi vůbec netestovali, aby mohla vyjít ještě před vánocemi. Stáhl jsem si z internetu první patch (bez něj se Ascension nedá dohrát) a i přesto mi hra občas spadla, nemluvě o spoustě dalších malých chyb. Mizení předmětů, lidé si nepamatují, že jsem splnil jejich úkol, postavy levitují nad zemí, předměty nejdou sebrat a další a další. Lord British v minulých dílech nešel nikdy zabít. Tady je to dotaženo do maxima, protože on si pro jistotu ani nevšimne, že do něj usilovně rubete mečem. Pravda, přiláká to stráže, ale jakmile si s Britishem promluvíte, vše je OK a nikdo na vás už neútočí. Přivolané stráže si dokonce ani neumí otevřít dveře. A tak je to skoro se všemi. V Ultimě 7 jste mohli klidně vyvraždit celé město, když jste chtěli a nenechali se při tom zabít, tady máte prostě smůlu. Když jsme u těch soubojů, tak ty vypadají asi následovně: zapnete bojový mód, přiblížíte se k nepříteli a mačkáte levé tlačítko myši, dokud ho neudoláte. Časem se naučíte i jiné seky, než jen ten základní, ale pořád je to o tom mačkání. Inteligence nepřátel je nulová. Když se k nim přiblížíte na určitou vzdálenost, začne hrát bojová hudba a oni běží k rovnou k vám a máchají mečem. Že by jich víc spolupracovalo, o tom se jim ani nezdá.

Další věci vyplývají spíš z omezených možností 3D zpracování. Britannie, jak ji známe z minulých Ultim, se jaksi zmenšila. Britain už není obrovské město s desítkami baráků, tržištěm, hospodami a spoustou lidí, ale baráků je asi pět nebo šest a lidí asi deset. Celý svět se scvrkl, větší vzdálenosti po kontinentě ujdete za chvilku. Jízda na koni nebo dokonce na skvělém létajícím koberci z Ultimy 7 je tu naprosto bez šance a nakonec k ní ani není důvod. Kdyby Ascension měla být stejně velká jako její předchůdci, musela by být asi na víc CD (mimochodem full install zabere 1,6 GB) a potřebovala by asi mimozemské technologie počítačů, o usilovnější práci autorů nemluvě.

V Ultimě 7 jste mohli s každou NPC mluvit hodiny, teď prohodíte pouze pár slov. Ascension je samozřejmě celá kompletně namluvená, to by přece nešlo, aby moderní hra neměla mluvené slovo. Proto také můžete mluvit tak málo, digitalizovaná řeč zabírá totiž hrozně místa. Také už bohužel neuvidíte onu skvělou staroangličtinu z minulých dílů ("Thou wishest", "'tis sad", "Thou art the Avatar"), vše je namluveno normální angličtinou, navíc s různými přízvuky. A Avatarův hlas se nejvíce podobá Dukovi. NPC také v sedmičce dodržovaly svůj denní režim podle hodin – ráno na poli, na oběd doma, večer v hospodě a v noci v posteli. Tohle jsem od Ultimy IX očekával na prvním místě, ale jaksi skutek utek. NPC stojí pořád tam, kde jste je poprvé potkali, nespí ani nejedí. Vaše statistiky už nejsou vyjádřeny čísly, ale popisem typu weak, strong, smart, nimble. Asi aby to pochopili i ti pomalejší. Také není nikde napsáno množství zkušenosti, je otázkou, zda-li nějakou vůbec získáváte. Když uděláte dobrý skutek, ozve se fanfára a máte dobrou karmu a obráceně. Karma ale také není nikde zapsána. Kouzla jsou rozdělena do osmi kruhů, na začátku máte přístup pouze k prvnímu. Když obnovíte jednu svatyni, získáte přístup k dalšímu kruhu magie. Zkušenost je asi přežitek.

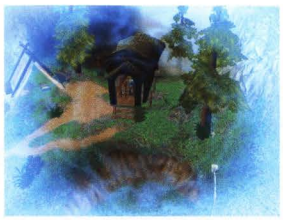
Avatar se také odnaučil jíst, už to asi nepotřebuje. Že by se hlásil o jídlo, to ho ani nenapadne. Jídlo mu pouze trochu doplňuje zdraví, které jinak přibude spánkem nebo lektvarem. Ani spacák si s sebou vzít nemůžete, takže se vždy musíte vrátit do nějaké postele.

V minulých dílech jste mohli sebrat jakoukoli věc, co jste našli, i když byla úplně k ničemu. Teď můžete sebrat jenom věci, které můžete použít. Velkým problémem je místo v batohu. V sedmičce jste mohli pobrat tolik věcí, kolik vám dovolovala vaše síla a místo v batohu, kde byly věci naházené jedna přes druhou, a jestli se tam vejdou, bylo určováno celkovým objemem věcí. Systém batůžků a pytlíků se mi hrozně líbil, přemísťovat v batohu předměty z místa na místo, abyste viděli, co je pod nimi, bylo skvělé. Teď sice máte také batoh a pytle, ale do každého pytlíku se vejde jen devět věcí. Vaše síla není vůbec brána v úvahu, čím víc máte pytlíků s dodatečnými sloty, tím víc věcí unesete. A pečení chleba nebo tkaní látky, tak jak to šlo kdysi? Nenechte se vysmát.

Také jste na všechno sám, protože vaši staří parťáci se k vám přidat jaksi nemohou, engine by to nezvládl. Dupre je sice mrtev (umřel na konci Serpent Isle) a Iolo a Shamino se objeví, ale v partě je mít nemůžete. Z Iola se stane váš protivník a Shamino je uvězněn v jiném plánu existence, což mi připadá trochu divné.

Děj sice není úplně lineární, ale už od začátku vám je jasné, co musíte udělat. Pravda, je na vás připraveno pár překvapení, ale nic světoborného. Určité úkoly musíte plnit za sebou, takže zas takovou svobodu nemáte. V minulých Ultimách by se nikdy nestalo, že byste od začátku věděli, co musíte udělat.

Ještě se musím zmínit o hudbě, abych Ascension nekřivdil. Hudba je skvělá, většinou to jsou stará známá témata, ale už ne MIDI, nýbrž v celé své kráse. Moje oblíbená "Stones" zní úžasně. Bohužel se hudba dost opakuje, takže vás časem začne spíš otravovat.



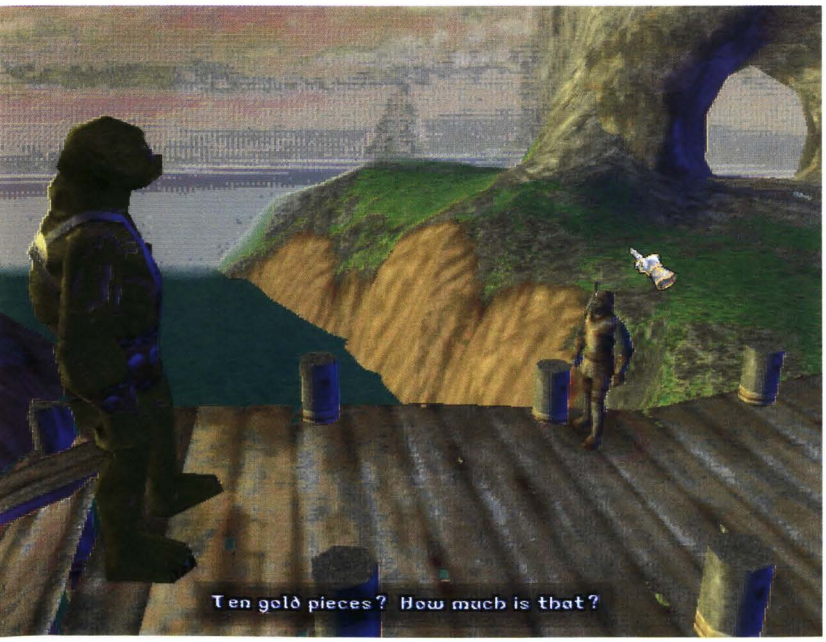
S výčtem chyb by se dalo pokračovat, ale já myslím, že už jste si jakousi představu udělali.

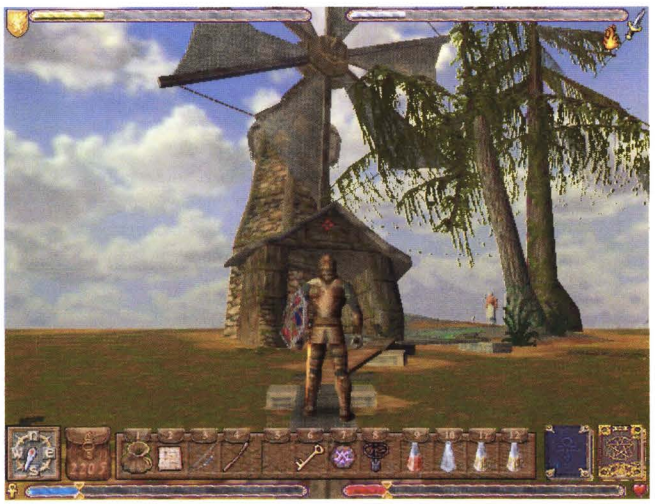
Co říci závěrem? To je těžké. Když se přeneseme přes všechny ty chyby, a to bude docela těžké, vyklube se nám docela zajímavá hra s dobrým dějem. Graficky je úžasná, o tom není pochyb, ale co to ostatní? Nakonec, může to být i zábavné. Ultima IX není zase tak špatná hra, dokonce lehce převyšuje průměr současných podobných 3D her, ale rozhodně by zasloužila víc práce a testování. Autoři asi zapomínají na ty skvělé hry, které jim přinesly slávu a bohatství, a na fanoušky, kteří je vynesli do výšin. Zakončení celé dvacetileté ságy by si rozhodně zasloužilo trochu víc. Využívat fandy Ultim, které zajímá, jak to celé skončí, mi připadá nefér. Autoři spoléhají na to, že ti fandové si to stejně koupí a že skvělou grafikou získají ty ostatní, kteří chtějí trochu složitějšího Tomb Raidera.

Na druhou stranu je dost těžké přeskočit laťku danou minulými díly, která je hodně vysoko. Já osobně bych dal přednost dotaženému 2D zpracování, které mi stejně někdy připadá lepší a dokonce i hezčí, před nedodělanou 3D komerční srágorou. Když si koupíte Ultima Collection, získáte kompilaci všech Ultim se všemi datadisky (kromě Underworld a Online), která vám zaručí MNOHEM lepší zábavu na mnohem delší dobu než Ultima IX. Ti mladší z vás si asi myslí, že bych se měl vrátit do hrobu, ale starou klasiku nic nepřekoná, ať si říká kdo chce co chce.

— Tomáš Velebný

P.S. Doporučená konfigurace je pro skoro plynulé hraní a hratelnost má tak málo kvůli bugům.

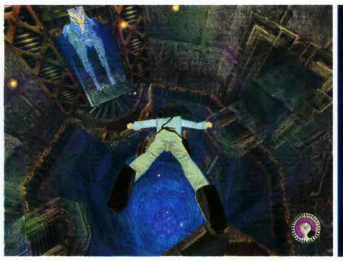
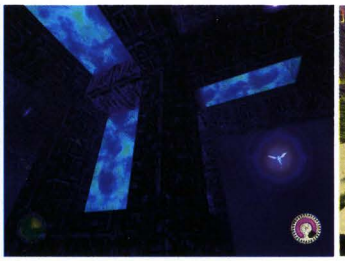




Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** RPG. **Vývoj / distribuce:** Origin / EA. **Multiplayer:** Ne. **Podpora:** 3Dfx. **Minimum:** P233, 64 RAM, Win 95/98.
Doporučeno: Athlon 700, 512 RAM, GeForce 256. **Web:** www.ultima-ascension.com **Nejlepší podobné hry:** Ultima 7 Black Gate a Serpent Isle.
Pro: Grafické orgie, děj, Eatstern Eggs. **Proti:** Přečtěte si recenzi, je toho dost. **Grafika ★★★★★, hudba a zvuky ★★★★, hratelnost ★★. Celkové hodnocení: 75 %**

Indiana Jones and the Infernal Machine

Lucas Arts jsou opět v nejlepší kondici! Trvalo to opravdu hodně dlouho, nežli se rozhodli navázat na svou starou tradici golfových simulací, ale čekání opravdu stálo za to. Nový golf s podtitulkem Infernal Machine je jistě labužnickým kouskem pro všechny fandy bílých míčků.

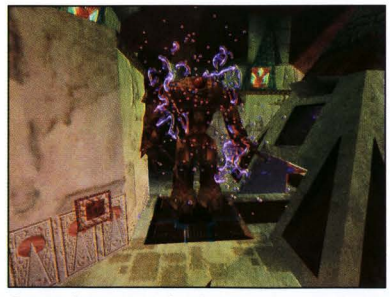



Všichni sem!

Cože? Já napsal golf namísto adventure? Už jste se určitě klepali na to, jakej průšvih bude Excalibur mít když recenzoval Indyho jako golfový simulátor. V takovém případě vás musím zklamat, protože Mamoulian není takový magor, aby Indymu vrazil do ruky namísto biče golfovou pálku. Chtěl jsem jen přilákat pozornost úplně všech na tento článek, a to SPECIÁLNĚ té skupinky krčící se tam vzadu v rohu, která není úplně při smyslech a používá PCčka pouze na sportovní simulace. Chci, aby všichni potenciální herní maniaci neprohloupili a dali si pozor, aby jim neunikl jeden z nejlepších a nejhratelnějších titulů roku. Taková nepozornost by je mohla stát velkou ostudu u nás, mazaných gamerů, a také by je připravila o orgiastický herní zážitek plný usínání na židlích, pochcávání se blahem a vyluzování kvikotu prasečí radosti u monitoru. Nový díl Indyho oděný do 3D kabátu je totiž bomba formátu Nagasaki, která pořádně zahýbá laťkou kvality PC her, a to nejen během těchto vánoc.

Indy vs Lara

Teď, když vás tu mám hezky všechny pohromadě, děti, si hezky všichni stáhneme kalhoty, ták... ježíš, co to píšu, za to by mě mohli zavřít a zastavit tisk tohoto bohulibého plátku! Promiňte, nechal jsem se unést. Chtěl jsem říci, že když jsme tu takhle všichni pohromadě, vysvětlím vám, proč je nový Indy tak super. Nejprve je vhodné najít správnou asociaci. Zavřete oči a představte si třeba hru Tomb Raider. Ale no tak, neříkám abyste si vybavili hutné kozy Lary Croft, ale Tomb Raidera jak vypadá a jak se hraje. Ready? Fajn. Teď se v duchu překonejte a místo Lary si do 3D světa vmyslete Indiana Jonese. Sedne tam dobře, že ano... Tak, a teď si představte, že namísto nekonečného běhání a hledání míst odkud kam kdy skočit se do vaší imaginární představy dostaví osobně pán Steven Spielberg a upraví hru tak, aby se hrála, jako byste sledovali další z řady filmů Indiana Jones. Tím nemyslím pouze typický Indiana Jonesovský příběh, ale i plynulý spád děje, který vás v jednom kuse něčím překvapuje a drží přibité k obrazovce. Pokud teď vidíte vousatého Speilberga s velkými perverzními prsy a smyslnými rty sedícího na pařezu v džungli, jste poněkud vedle, ale nevadí, já vám ten správný sen přiblížím sám. Indy Jones je klasická variace na Tomb Raidera, která z celého konceptu bezhlavé 3D akční střílečko-skákačky dělá nesmírně chytře vymyšlenou akční adventuru herní strukturou podobnou spíše Resident Evilu nebo Silent Hillu. Zatímco s Larou hodinu běháte a skáčete labyrintem skal a chodbiček, s Indym vždy řešíte pouze specifický a přehledný problém, který sice může být rovněž rozvrstven do několika fází a může obsahovat i tuhý logický oříšek k rozlousknutí, ale celkově se nikdy neztrácíte v deprimující, repetitivní spleti nekonečného akčního martyria. I když Tomb Raider pokládám za vynikající akční hru, hodně mě dokázal naštvat deprimující pohled na další ohromnou místnost (teď mám na mysli hlavně TR 2 a TR 3), ze kterého bylo zřejmé, že "tady zařvu další dvě hodiny".

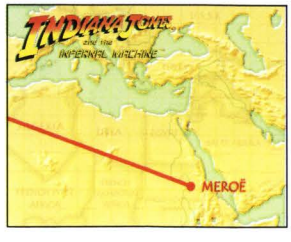


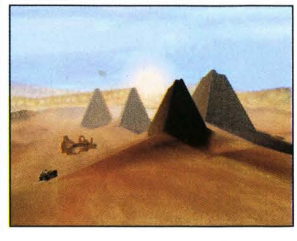
Sakra, někam mi tam žbluňkly hodinky!

V novém Indym nic takového nenajdete. Než se stačíte rozkoukat v nové části hry, už je tu další a další a pak hned ještě jedna. Nemáte čas ani se pořádně nadechnout, natož pak přemýšlet nad tím, zda se v určité části hry nepatláte už příliš dlouho.

Never Ending Sorry

Příběh Pekelného Stroje (Infernal Machine) je založen na základě jedné z verzí oficiálního filmového scénáře pro plánované pokračování filmového Indiana Jonese. Poté, co Harrison Ford odmítl dalšího Dr. Jonese zahrát, šel scénář k ledu, ale naštěstí ne nadlouho. Hned poté, co byl filmový projekt zmrazen, rozhodli se Lucas Arts pro pokračování své slavné Interaktivní "Indy" série a uplatnění stohu papírů bylo na světě. Výsledkem je interaktivní film vysoké kvality, jehož příběhová linie má mnoho společného s televizní sérií Mladý Indiana Jones, která v produkci George Lucase vznikla na motivy úspěšných filmů. Příběh paličatého archeologa je prostě nekonečný, neustále se objevují nové a nové epizody, dokonce už vylezly i různé comicsy a knížky. Infernal Machine je rovněž sérií mnoha různých epizodek a rychlých nápadů, ve kterých je Dr. Jones ústřední postavou, s tím, že jsou jednotlivá známá témata rozvedena do interaktivních orgií - Indy na obrazovce těží z každé scény daleko víc nežli jeho filmová předloha. Spoustu času strávíte koumáním nad spletí zavěšených liánových mostů, pro pověstný bič naleznete desítky různých uplatnění, pruhy světla na podlaze jsou jen jednou ze stovek





různých důmyslných pastí, kterými jsou zamořeny historické lokace, jimiž budete procházet. Příběh se má tak, že se Indy (po překonání kratší tréninkové úrovně v Grand Canyonu) opět potká se Sofií, hlavním to parťákem ze starších Indy-adventure her, a je požádán o pomoc v identifikaci dva tisíce let starého kovového hřídele, který evidentně vznikl v době, kdy ještě lidé žádné hřídele nevyráběli, protože se mnohem raději navzájem vyvražďovali a dloubali se v nose. Pátrání jej přivede k vykopávkám ztracené babylonské věže, které jsou organizovány pro změnu pod taktovkou Rusů, protože už je po válce a Němci, potažmo fašisté, již dávno vyšli z módy. Vyslechnutím rozhovoru jako prase tlustého ruského archeologa Dr. Gennadie Volodnikova s moskevskou centrálou Indy zjistí, že se zde jedná (jako obvykle) o něco hodně velkého. Rusové zjistili, že staří Summeřané sestrojili jakýsi Ďábelský stroj, ze kterého podivné nalezené součástky pochází, a to stroj, který byl schopen "otevřít nebesa", ať už to znamená cokoli. Stroj byl ale po čase z neznámých důvodů deinstalován a jeho čtyři nejdůležitější části byly rozprášeny po celém světě, což je skutečně ukázkovým příkladem pro akci, kterou si megaloman typu Dr. Jonese prostě nemůže nechat ujít.

Exxoticca

Grafický engine Infernal Machine je naprosto prvotřídní a na rozdíl od Tomb Raidera nelimituje sestavení herního světa z neohrabaných kvádrů a kostek, pročež lokace, ve kterých se budete pohybovat, mají občas tendenci otevřít vám ústa dokořán v němém úžasu. Snad nejúžasnější je fantasticky architektonicky řešený zasněžený klášter v Himálajích, který skýtá úžasnou podívanou a přímo dýchá rozmanitou atmosférou jak zvenčí tak v interiérech. Z hor se dále vydáte na džunglí zarostlé tichomořské ostrovy, kde si hodně procvičíte plavání a hlubinné potápění, pak se pojede zpátky na Americký kontinent, kde se v pseudomayské sérii prastarých chrámů vestavěných do aktivního vulkánu naučíte balancovat nad řekami tekoucí lávy. Následuje jihoamerická pagoda, sabotáž ruské zaoceánské lodi a finále se odehrává v graficky neuvěřitelném prostředí egyptských pyramid a chrámů. Po cestě potkáte desítky, možná stovky neopakujících se fasád staveb, fresek, kreseb, sousoší a naprosto nádherných stylových interiérů a také přírodních krásy, jako jsou různá horská jezírka, hučící vodopády, letadla ztroskotaná pod vodou, liánami zarostlé horské jeskyně atd. Když tuto přehlídku grafiky k sežrání v 1024x768 v high coloru viděl jeden můj kámoš vlastnící Playstation, málem se pomočil blahem a začal mi nabízet hezké chvíle výměnou za momenty strávené s mým "božským" PC. Poučil jsem jej, že jsem v poslední době spíše heterosexuální, a poradil mu, ať zmlátí svou babičku, aby se mu ulevilo.

Lucas Arts si nikdy neodpustí celou snůšku detailů a drobností, kterými své světy oživují, a proto i zde potkáte spoustu ptáků, hmyzu a ryb, milion ukrytých tajných místností a zákoutí skrývajících bonusové předměty, za které mezi misemi můžete dokupovat pro Indyho rozličnou výbavičku a nebo (za větší množství nasyslených bonusů) dokonce i přístup do tajných úrovní, kterých je tu hned celá řada a mnohdy jsou to veselé "přehrávačky" některých známých sekvencí z Indy filmů. Kromě dramatických přestřelek s všudypřítomnými Rusy se akční sekvence dělí i na různé "tradiční" jízdy jeepem, sjíždění horských peřejí na nafukovacím člunu, honičky na vozících a samozřejmě vás neminou ani dosti tuhé boje se čtyřmi hlavními strážci konce úrovní. Indy neustále všechno komentuje markantně cool hláškami jako: "Tady je to nějaký podezřelý." nebo, při setkání s jedním z bossů – šíleným desetimetrovým plazem: "Nemám rád velké hady." Rovněž Rusové roztomile pokřikují "Idi sjudá" nebo "Kakto charošaja žaketka!", když Indyho zmerčí a jdou po něm.

Prosím povstaňte a vyslechněte rozsudek

Indiana Jones and the Infernal Machine je v tento moment naprosto bez debaty nejlepší "third person" akční adventure hra na trhu. Ani Resident Evil ani žádný z Tomb Raiderů nesahá tomuto skvostu od Lucas Arts po kotníky. Nový Indy vás vtáhne a nepustí na několik týdnu intenzivní zábavy, zcela vás odřízne od okolního světa. Až si Infernal Machine pořídíte, na místě je několik základních rad: nakupte si velké množství trvanlivé potravy a nějaké to porno do zásoby, vypojte telefony a hlavně – nedrážděte majitele konzolí touto fantastickou podívanou, sic vám budou nabízet hezké chvíle, aby si mohli byť jen "na maličkatou chvililinku" šmátnout. Nešahat! Hehe...

— Andrej Anastasov

Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Advenure. **Vývoj / distribuce:** Lucas Arts / Activision. **Multiplayer:** Ne. **Podpora:** 3D akcelerace.
Minimum: P 200, 32 MB RAM. **Doporučeno:** Pentium II 300, 64 MB RAM. **Nejlepší podobné hry:** Tomb Raider 4 (82%), Tomb Raider (75%). **Pro:** Místy celkem legrace, prostě Indy jako vystřižený. **Proti:** Narojí se k vám spousta majitelů konzolí... **Grafika ★★★★★, hudba a zvuky ★★★★, hratelnost ★★★★★. Celkové hodnocení: 90 %**

Nové mise k anti-3D řežbě Thief jsou na světě. Jukneme

Thief Gold

Nové mise k anti-3D-řežbě THIEF jsou na světě

Jukneme se zdali jsou pouhým krácením dlouhé chvíle při čekání na Thief II: Metal Age nebo zdali si stojí dobře i samy o sobě...
Už jste si troufli zopakovat to, co jste si zažili v perfektní hře Thief, v reálu? Hezky pěkně posypat kus ulice mechem, schovat se do stínů za popelnicí, počíhat si na macatě vyhlížejícího byznysmena, přikrást se k němu, omrčit ho palicí a sebrat mu všechno kromě podělaných trenek? Jestli ne, tak jste pravděpodobně ovládli své nutkání přenést své drahocenné zkušenosti do reality a už se celí třesete na nové mise pohodového Thiefa od Looking Glass. Pokud ano, nejspíš sedíte v cele se svalnatým černochem, kterému perete v lavoru podělané trenky

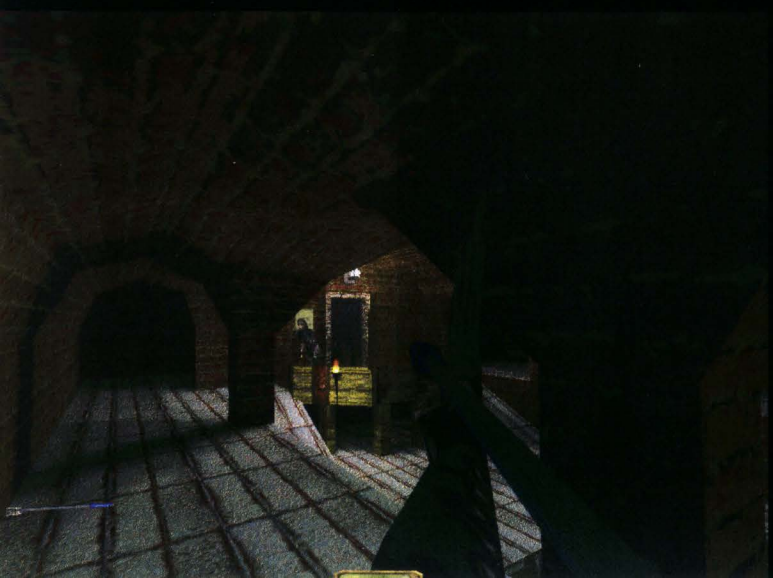
a datadisky k novým hrám vás nechávají zcela klidnými.

Looking Glass Rulez
Američtí Looking Glass Technologies byli vždy mým oblíbeným týmem. Dobře si pamatuji, jak jsem u jejich Ultimy Underworld, kterou naprogramovali pro Origin, málem vypustil duši, když jsem samým zápalem pro hru úplně zapomněl přijímat potravu a skoro jsem omdlel na své gamesnické židli. Zábava pokračovala jednou z nejlepších her všech dob nesoucí hrdý název System Shock, která měla na svědomí několik pětek z chemie, za něž mě rodiče trýznili incestními praktikami. Zatímco Flight Unlimited I, II – XVXIII mi přivodil tak akorát sériové zívání, nedávný fest ve formě orgiastického System Shocku II a ještě podařenějšího Thiefa mě opět přivedl do nirvány hraničící s omdléváním na mé, dnes již podstatně frajerštější, židli s nepromokavým sedátkem (to víte, člověk nikdy neví, kdy to na něj přijde, a třeba zrovna nemá čas). Sečteno a podtrženo, takzvaní "Lglass" mě měli už dvakrát málem na svědomí, a tak netrpělivě očekávám, jak to dopadne s pokračováním Thief II: The Metal Age. Zatímco čekám, a jistě nejsem jediný, kdo už teď maličko slintá, uvítal jsem přídavek vyplňující časové vakuum ve formě datadisku s názvem Thief Gold. Avšak běda, dočkal jsem se komerčního klystýru! Pokud vás to tak štve, že máte chuť nebohý Excalibur zaživa sežrat, nečtěte dále a rovnou skočte do finále. Jinak si poslechněte, proč se Mamoulian poprvé rozčilil na Lglass.

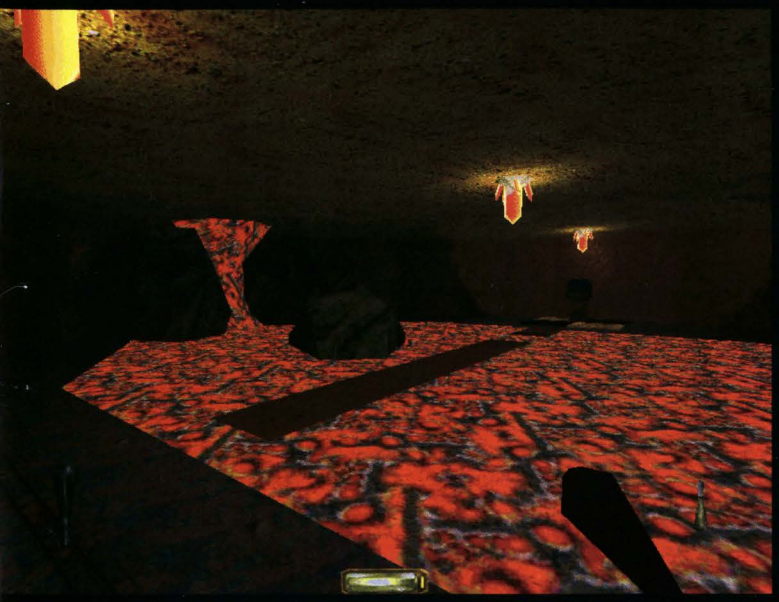
Komerční klystýr
Mám takový pocit, že za průšvihem s Gold Thiefem, jehož podstatu si za moment ozřejmíme, se ukrývá komerčně zaměřený herní gigant Eidos Interactive. Eidos ví, že Thief byla záležitost spíše pro fajnšmekry nežli pro široké herní publikum rozbíjející si navzájem držky v Quaku, a tak si správně spočítal, že klasický datadisk by nemusel vysypat tolik dukátků jako nové mise implementující re-release původního Thiefa. Korunou na pomyslnou hromádku tohoto komerčního shit-uvažování se stal fakt, že se k oněm třem novým misím, které dali Looking Glass pro Thief Gold dohromady, vůbec nedostanete, protože jsou vloženy mezi mise stávajícího Thiefa tímto způsobem: nová úroveň "Thief's Guild" se nahraje po původním levelu s názvem "Assassins", další nová

úroveň "Magekeep" je přístupná až po úrovni "Haunted Cathedral" a konečně skvělá nová mise "Song of the Caverns" je k mání dokonce až po pokročilé původní úrovni "Lost City"! A já se ptám: "Co to má znamenat?!" Pro koho je tento komerční klystýr určen? Hráči, kteří hráli původní ne-Gold release Thiefa, již jistě nebudou mít zájem procházet většinu původních úrovní jen proto, aby se dostali ke třem novým a to něco málo lidí, co se nechá zmást a koupí si Thief Gold coby zbrusu nový herní release, si nových úrovní vůbec nevšimne, protože jednoduše nebudou vědět které a že vůbec nějaké úrovně nové jsou. Kristovy rány, proč se něco takového muselo stát zrovna Lglassům a navíc ještě jejich skvělému Thiefovi? Jen málokdo bude tak šťastný, že si nalezne cheat soubor Goldskip.exe, který dokáže odstartovat hru přímo do nových misí. Nechápu, jak je možné, že skok přímo do nových misí není uveden přímo v hlavním herním menu, grrr... tohle si koleduje o –censored–

Trpělivost nese zlato, zlodějská dvakrát
Avšak ty, kdož budeš natolik silný, že všechny strasti a příkoří ve zdraví přečkáš, aniž by ses zadusil berserkovým pozřením rouhavého Excaliburu, a ty, kdož si Thief Golda



se, zdali jsou pouhým.....



poctivě nacheatuješ, ty se dočkáš přídavku nadmíru chutného a vydatného, protože všechny tři nové "Zlaté" mise jsou holdem zlodějskému umění nejvydatnějšího vzezření a chuti. Nové úrovně jsou nezvykle rozsáhlé, perfektně vybalancované a dobře promyšlené. Někteří nepřátelé mají vylepšené vlastnosti – jsou mazanější a pozornější. Vylepšeno bylo například periferní vidění strážných – přichází-li omračující rána z vaší ruky v rovině tvořící libovolný kosý úhel se zorným polem vaší oběti, oběť má velkou šanci přicházející nebezpečí v poslední moment zaregistrovat a zaujmout obrannou pozici. Speciálně pro misi Magekeep byla vyvinuta nová herní postava, a to obzvláště nestydatí Mágové, kteří jsou velice pozorní a metají po vás nepříjemné smaživé ohnivé koule. Nejen pro ně, ale i pro postavy stávající, byla namluvena hromada nových dialogů čítající romantická vyznání typu: "Až tě najdu, budu si s tebou dlouho hrát, kotě." nebo "Schovávání se v tmách je důkazem toho, jak velký je tvůj strach, zloději." a konečně krásná nová "syčivá" verze masořezajícího "Diiiie Thieffff!".

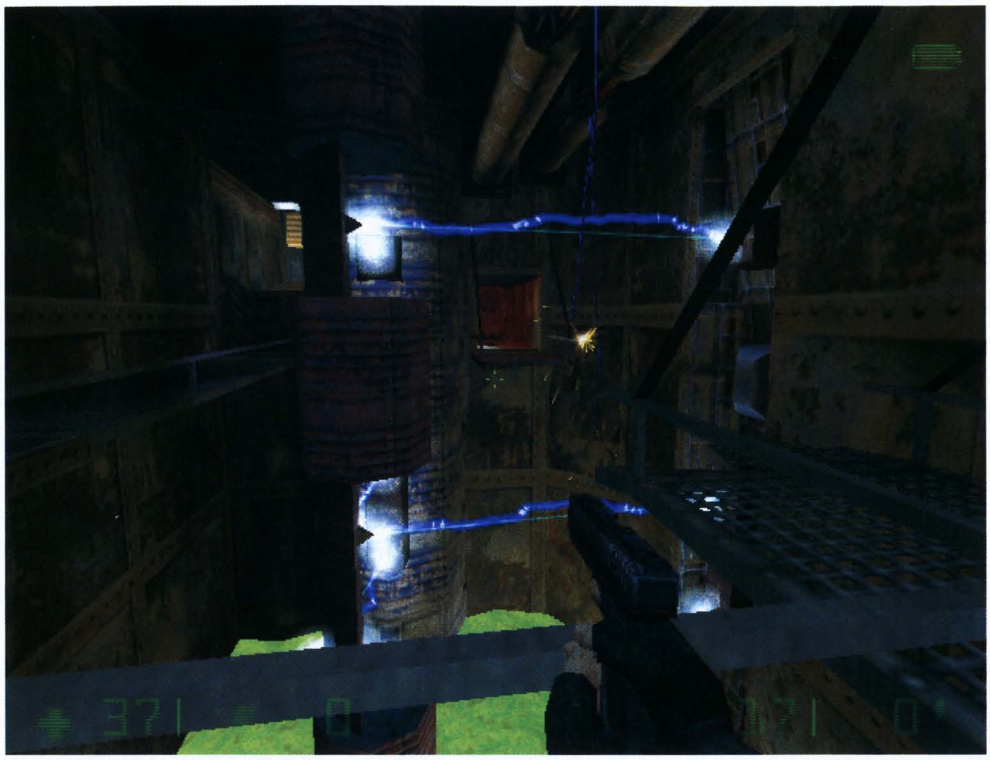
Desatero: "Nepokradeš" /i.e. The Sixth Commandment: "You Shalt not Steal"/
Všechny tři nové úrovně jsou opět skvěle hratelné na obtížnostní úroveň Expert, jejíž kouzlo spočívá v tom, že jako "poctivý" zloděj nesmíte nikoho zabít. Všechny bonusové Hard a Expert úkoly jsou labužnicky zapeklité, a to zejména najít náramek jednoho ze zlodějských lordů, to je úkol pro opravdové fajnšmekry, jehož řešením jsem strávil celou noc (mimochodem takto trávit noci doporučují tři sexuologové ze čtyř při poruchách potence, protože žádnou potenci nepotřebujete). Abych vás teď ještě víc namlsal, stručně popíšu jednotlivé nové mise. "Zlodějská gilda" se odehrává ve městě a přivede vás do středověké podzemní casino-herny, pak do neskutečně matoucí spleti kanálů a stok, aby nakonec vyvrcholila v domě známého konkurenčního zloděje, kterého musíte absolutně okrást. Mise "Pevnost Mágů" se odehrává v rozlehlé pevnosti patřící gildě mágů obklopené matoucím labyrintem úzkých parkových alejí á la Versailles, kde se musíte vyhnout snad

stovce vychytralých kouzelníků a jejich strážných a ukrást z nejvyšší věže pevnosti Talisman země. Konečně úroveň třetí "Jeskynní píseň" se po chvíli bloudění zatopeným podzemím vyvine v zlodějův ráj ve smyslu vykradení opulentního městského divadla, které právě uvádí premiéru dlouho očekávaného operního představení. Mezi zlodějské "divadelní hrátky" patří vykradení plnící se pokladny, ukradení zlatých binokulárů jednoho měšťana a nakonec lokalizování a štípnutí Talismanu vody přímo z kanceláře ředitele divadla. Jak vidíte, nové mise jsou opravdu natvrdo zapracovány do příběhové linie původního Thiefa, ve kterém jste hledali pouze dvojici talismanů Vzduchu a Ohně, a ostatní dva talismany vám původní příběh prostě jen tak nadělil do klína. V Gold extenzi už musíte zabojovat o všechny čtyři kameny, což čistý herní "time" původní hry jistě pro nově příchozí adepty na zlodějské umění rozšíří o hezkých pár hodin „prohraného" času.

Štípnuto, ukradeno, odneseno, omráčeno
Dobrá tedy, máme tu zajímavý mix ingrediencí. Na jednu stranu komerční klystýr, na stranu druhou neoddiskutovatelně kvalitního Thiefa jako takového a na stranu třetí tři skvělé nové mise. Počítáme-li nešťastný klystýr jako třetinové mínus na stupnici hodnocení od jedné do deseti, dostáváme se na 6.6 periodických. Ale proto, že nás Looking Glass skvěle baví už půl dekády a ono nešťastné komerční rozhodnutí má na svědomí nejspíše Eidos, budeme pozitivně laděné jezinky a zaokrouhlíme hodnocení směrem nahoru na 7.0, OK? Nějaké připomínky? Fajn. Uvidíme se u Thiefa II: Metal Age. Lupu zdar!
— Andrej Anastasov

Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** 3D akce. **Vývoj / distribuce:** Looking Glass T. / Eidos. **Multiplayer:** Ne. **Podpora:** 3D akcelerace.
Minimum: P 133, 32 MB RAM. **Doporučeno:** Pentium II 300, 64 MB RAM. **Nejlepší podobné hry:** Thief (85 %).
Pro: Dobře zpracované úrovně, pozornější nepřátele. **Proti:** Komerční klystýr. **Grafika ★★★★, hudba a zvuky ★★★★, hratelnost ★★★. Celkové hodnocení: 70 %**

Další akce v Black Mesa



Half Life: Opposing Forces

To je mi ale hnusná sebranka! Kde se tady vzaly ty sračky! Něco vám povím, vy sráči. První a poslední slovo, který vypustíte z tý svý smradlavý držky, bude "pane"! Je to jasný?! Proboha, proč tohle muselo potkat zrovna mě! Taková banda debilů. Tady vychováváme vojáky, ne pochcánky! Pokud mi budete něco chtít, tak mě budete oslovovat seržante! Je to jasný?! A co to tady máme? Jak se jmenuješ, debile? Jo Shephard. Nevím proč, ale vybrali tě do zvláštních jednotek. Hlas se u výcvikového důstojníka! A teď mi zmiz z očí, než se mi z tebe udělá na blití. A vám ostatním něco povím...

Tak přesně takhle začíná datadisk na skvělou hru Half Life. Hru Half Life snad ani není třeba přibližovat. Ale pro ty, které rozmrazili až tenhle rok, prozradím, že se jedná o dějově nejpestřejší chodičku – střílečku vůbec. Half Life prorazil díry do počítačů tak říkajíc pod čarou ponoru. Ve své době přinesl spoustu revolučních vylepšení, které hru vysunuly absolutně mimo rámec všech Doomů, Unrealů a Quaků. Naprosto svobodný pohyb, interakce s postavami, "animace" zasazené přímo do děje, atmosféra, napětí, příběh (jako byste smíchali Vetřelce, Akta X, Predátora a Skálu) utvořily z Half Life legendu, kterou z jejího trůnu nesklepne hned tak někdo. Tyhle aspekty způsobily, že člověk hru dohrál jedním dechem a chtěl pořád víc. A teď konečně je to tady. Datadisk k legendě konečně vyšel. A řeknu vám, je to bomba.

Výcvikový tábor

Hru můžete začít dvěma způsoby. Jako pravý pařan skočí každý okamžitě do hry a jde kosit vetřelce. U Half Life zapomeňte na pařanskou čest a pusťte se do tréninku. Už v původní hře byl trénink řešen velmi originálně. Byl to program na osvojení si speciálního obleku. Okamžitě se tím hráči vysvětlilo, jak to, že před očima vidí stav svého zdraví a podobné nesmysly, které se objevují v každé hře. Následoval velmi pěkný sled úkolů, které vás naučily veškerému ovládání. V Half Life – Opposing Forces (dále jen OF) doporučuji začít tréninkem také. Zavede vás do výcvikového centra pro ty "nejtvrdší mariňáky" (znáte je, dávají si snídani z nevypláchnutých lebek a podobně). Zde si osvojíte základní ovládání, použití některých zbraní i svého obleku (taková neprůstřelná vesta, která se dá levně pořídit za cenu, která se rovná hrubému domácímu produktu poloviny Afriky). Celou dobu na vás řvou seržanti takové ty nesmyslné otřepané kecy. Když jsem je slyšel prvně, tak jsem dostal záchvat smíchu (když si přitom vzpomenete na "Žhavé výstřely 1", tak mě pochopíte). Opravdu doporučuji začít tréninkem, protože je to taková předmluva ke hře. Samotná hra je vaší první misí ve speciálních jednotkách.

Vítejte v Black Mesa

Vaše první a poslední mise začíná na palubě V-22 Osprey. Blížíte se k místu určení. O misi vám nic neřekli, tak si myslíte, že to bude jen další pakárna. Z omylu vás vyvede zničení vašeho doprovodu a vašeho Ospreye. Dál si pamatujete jen zmatené útržky. Když se proberete, nemáte vestu, nemáte zbraně, nemáte moc zdraví a nemáte náladu. Jediné, co máte, je blbej pocit, dva mrtví kolegové a jeden profesor, který cosi blábolí (asi z hladu) a čemu vůbec nerozumíte. A co je vaším úkolem? To, co vám velí zdravý rozum. Vypadnout co nejdál, protože tady jde o kejhák. Mrzuté je, že dřív než na první zbraň narazíte na prvního... Budu jim říkat mimozemšťané. Zbraňový park, který tentokrát budete ovládat, se značně liší od Freemanovy výbavičky. Ve vaší výbavě bude kromě běžné automatické pušky a brokovnice i Desert Eagle 44 s laserem, odstřelovačka (moje nejoblíbenější), francouzák (nezaměňovat s polibkem, tenhle láme kosti), těžký kulomet a spousta "nositelných" mimozemských živočichů (ten Shephard taky strčí ruku do všeho). Samozřejmě nebude chybět arzenál bomb, granátů a ani ti brouci, co si s nimi Freeman tak rád hrál (Shephard má stejný nápad a taky nabízí broučkovi svůj prst – jak sladké). Nebudu vám nic nalhávat. OF je datadiskem Half Life, a tak je postavena na stejném enginu. Ačkoli se změnily strany, nezměnila se příliš struktura misí, některé hádanky a prostředí. Přesto by se dal OF použít jako Half Life 2. Hra nepostrádá nic, co bylo v původní hře. Nechybí zde ani poutavý příběh, spousta napětí, nádherných lokací, dějových zvratů a hádanek se složitým řešením. Levely jsou navrženy tak, aby se hráč ani na chvíli nenudil, aby byl pořád ve střehu a aby hru pokud možno neopustil dříve, než ji dohraje. Pokud se vám stane, že vás hra ukolébá do zdánlivého pocitu bezpečí, pak to bude asi proto, že vás manipuluje tam, kde vás chce mít. Po takovém klídku samozřejmě následuje těžké leknutí, palba na všechny strany a hledání úkrytu abyste zjistili, odkud že vás to pozdravujou. Nechybí zde ani děj podbarvující animace. Jsou to klasické Half Lifeovské animace, kdy se profesor jde podívat do druhé místnosti, co je to tam za hluk, aby byl vzápětí se strašným řevem vytažen nelidskou silou do stropních prostor. A vy jste v tu chvíli samozřejmě bezmocní, a tak můžete jenom zamávat těm zbytkům, co vypadávají z místa, kde doktůrek zmizel. Přiznám se, že jsem v jednu chvíli s napětím pozoroval strážného, který se snažil vytáhnout cosi z rozbitého automatu. Říkal jsem si, že z něj za chvíli bude ve výše zmíněném automatu nový sortiment. Jak dopadne, to vám ale nepovím.

Kapitola ze života: Palba ve vlastních řadách

Ve hře OF máte spoustu přátel i nepřátel. Jak jsem již řekl, hrajete za vojáka zvláštní jednotky, která má za úkol

zlikvidovat stopy po nevydařeném experimentu na vládní výzkumné stanici Black Mesa. K samotnému čištění však nedojde, protože vám nedají žádné rozkazy. To znamená, že vašimi nepřáteli jsou všichni, kdo navazují neverbální kontakt (výkřik "Sejměte ho někdo!" se nepočítá). Z výčtu přátel bych začal zaměstnanci stanice Black Mesa, kteří vám pomáhají a často jsou velmi důležití pro další pokračování. Tu vám pomohou otevřít elektronický zámek, tu vám ochranka pomůže někoho zastřelit. Další ve výčtu přátel jsou vojáci z vaší jednotky. Většinou je potkáváte raněné nebo když čekají, až zneškodníte hnízdo odstřelovače. Vaši kolegové jsou samozřejmě důležití. Kromě toho, že vás mohou účinně krýt, vás mohou vyléčit a nebo odvařit dveře (jako ve Vetřelcích). Jak ale správně tušíte, jejich životnost je značně omezená. Takže ve valné většině se musíte spolehnout sami na sebe. Další tvorové, které potkáte, budou členové nějakých super hyper mega speciálních jednotek Black Ops. Mají v Black Mesa za úkol něco, o čem vůbec nemáte vědět, a mají k vám značně nepřátelský postoj. Kromě mimozemšťanů jsou vašimi úhlavními nepřáteli. A tak se dostávám k mimozemšťanům. Těch se letos hojně urodilo, tak se nebojte, že nebude do čeho praštit. Mimozemšťané se ve hře vyskytují ve všech druzích a rodech. Jsou tu mimozemšťané všech ras a vyznání. Je pro vás výhodou, že se mezi sebou často nemají rádi, a tak – když si chvilku počkáte – se často vymlátí mezi sebou a vy můžete přijít k hotovému. Zároveň mimozemšťané nesnáší Black Ops. Mnohdy se tedy stane, že si za rohem u cigárka budete vychutnávat chroptění, mlaskání a syčení mimozemšťanů na jedné straně a střelbu prokládanou křikem raněných a umírajících na straně druhé. Až dokouříte, můžete vylézt a dorazit vítěze bitky. Na tomto místě je třeba zmínit dvě důležité postavy. První je Freeman. S Freemanem se setkáte jen na velmi krátký okamžik (abych dodržel dějovou správnost, vyslal jsem za ním spršku kulek). Přesto ve hře narazíte na spoustu lokací, které jste s Freemanem procházeli a které tedy znáte (nepředpokládám, že je neznáte, protože je k OF třeba původní hra). Už z Ospreye uvidíte jedno takové místo. Jindy zase narazíte na vojáka, který říká, že se stahujete, tak ať ten na druhé straně označí poslední místa pro dělostřeleckou podporu a vypadne (jen vy víte, že na druhé straně poslouchá Freeman). Poslední osobou, kterou je třeba zmínit je muž s kufříkem. Tak, jako by Akta X nebyla nic bez muže s cigaretou, nebyl by Half Life nic bez muže s kufříkem. Tajemnou postavu občas potkáte a ona pro vás něco jen tak udělá. Buď se vám to líbí nebo ne. Tenhle tajemný muž se pohybuje stejně sebevědomě mezi všemi zúčastněnými stranami. Neublíží mu ani vetřelci, ani vojáci, dokonce ani Black Ops. Jediné dvě osoby, které ho do hledáčku nikdy nedostanou, jsou Shephard a Freeman (mimochodem jak v originální hře, tak i v datadisku je jedno místo, kde můžete do muže s kufříkem vyprázdnit všechny zásobníky. Předem ale upozorňuji, že je to zbytečné a že to na něj dojem neudělá).

Technické provedení

Jak jsem již předeslal, jakožto datadisk je OF postaven na stejném enginu jako hra. Po technické stránce grafického provedení tedy nečekejte nic nového. Všechny objekty jsou 3D, řada z nich jde zničit, řada jde použít. V čem Half Life vyniká, v tom vyniká i OF. Jedná se především o grafické provedení některých místností a jejich návaznost. Celé prostředí působí naprosto věrohodně. Nečekají vás žádné žánrové skoky (třeba že byste z kanceláře spadli rovnou do kanálu jako Duke Nukeman). Kancelář navazuje na chodbu, chodbou se dostanete do větrací šachty, z větrací šachty vypadnete ve strojovně vzduchotechniky, odtud můžete do technické části budovy a pak teprve hup do kanálu. Lokace jsou samozřejmě vytvořeny s velkou dávkou přesnosti a důslednosti kladené na náhodné povalování předmětů. Tím chci říct, že si tvůrci dali hodně práce s tím, aby lokace vypadala jako místo, kudy přešlo pět zemětřesení a dva sloni. Všude se nádherně povalují poházené předměty, tu najdete zurážené údy, po zdech stopy krve a otisky rukou, jak se kdosi snažil marně klást odpor něčemu většímu a silnějšímu. Všechno vypadá velmi věrohodně a nadmíru hrůzostrašně. Na rozdíl od explicitní výpovědi, které se nám v mnoha hrách dostává, je hráč v OF nucen domyslet si, co se na místě stalo. Jak sami nejlépe víte, nejvíc se bojíte toho, co neznáte. V OF si toho užijete po velkých dávkách. Často naleznete zpustošené místo, spoustu mrtvých, všude krev. V tu chvíli vás samozřejmě zajímají mrtvoly ze všeho nejmíň. Nejhorší je, že víte, že To, co je zabilo, je někde kolem. Nevíte, jak to vypadá, nevíte, co to je. Byli to lidé? Spousta mimozemšťanů? Těžko říct. Ticho přerušuje jen občasný elektrický výboj vytrženého vedení. Zpátky jít nemůžete. Před vámi se otevírá černá chodba. Co je v ní? Je tam něco? Je to velké nebo malé? A pak se to stane. Z té chodby se vyvalí něco, čeho se strašně leknete (v takové chvíli je i pomočení omluvitelné). Vzhledem k atmosféře hry vám vůbec nevadí, že to má velikost deseti nákladáků na sobě. Jste rádi, že To konečně vidíte, že už víte, co to je, kde to je a co to dělá. Už se nebojte. Začíná akce. Grafika a zvuk hrají při tvorbě atmosféry nenahraditelnou roli, a tak je třeba vyzdvihnout, že se jedná o opravdu velmi nadprůměrné provedení. Po krátké chvilce se budete bát i švábů (jsou tam). Projdete si nádherné síně, rozbořené budovy, uvidíte modely V-22 Osprey, jak odlétá a zasouvá podvozek, uvidíte AH 64 Apache Black Ops. Mě osobně se nejvíc líbil kráter po bombě, kterou na Black Mesa svrhli Black Ops. Když se podíváte vzhůru kráterem, vidíte nad sebou několik poničených poschodí. Podobné záběry můžete vidět v televizi ve zprávách. Bývají buď důsledkem leteckého útoku, nebo zemětřasu. Spojení nereálných fantastických prvků s něčím, co člověk zná ze zpráv a z filmů způsobí, že si přenesete reálnost prvků známých i na neznámé. O to silněji a realističtěji na vás budou mimozemšťané působit, o to více na vás zapůsobí atmosféra a o to lepší budete mít ze hry požitek.

A nyní negativa

Bohužel i v OF najdeme mouchy (nemyslím ty, co se usazují na tlejících mrtvolách). Na první mouchu narazíte už na samém počátku hry. Je jím prostupnost některých objektů. Občas se vám bohužel stane, že narazíte na mrtvolu, kterou budete moct bez problému projít, popřípadě se uvnitř ní zastavit. Stejný problém mají i někteří živí. Nejen, že jimi jde projít, ale jsou skrz ně vidět věci. Jako příklad bych uvedl technika, který vám autogenem otevírá dveře. Jasný plamen od autogenu je vidět, i když ho technik zakrývá svým tělem. Chybička se vloudila. Další technickou nedořešeností je lano, na kterém se můžete houpat a šplhat. Lano se často rozpadá na spousty polygonů, a tak si připadáte, že se houpete na několika nunčakách svázaných dohromady. Poslední výhrada je takovou polovýhradou. Je to lineárnost děje. Samozřejmě, že se v daném prostoru můžete svobodně pohybovat, ale dveře jsou za vámi zavřené a před vámi je jen jedno jediné řešení. Takováhle věc škodí, když chcete hru považovat za střílečku ve volném prostředí. Na druhou stranu však lineárnost děje musím obhájit, protože jedině tak může hráč vychutnat naplno vynikající děj a nechat se do hry vtáhnout. S polovičním úsilím se pak můžete nechat unášet dějem 99.9 FM, fajnová mela.

A teď závěr

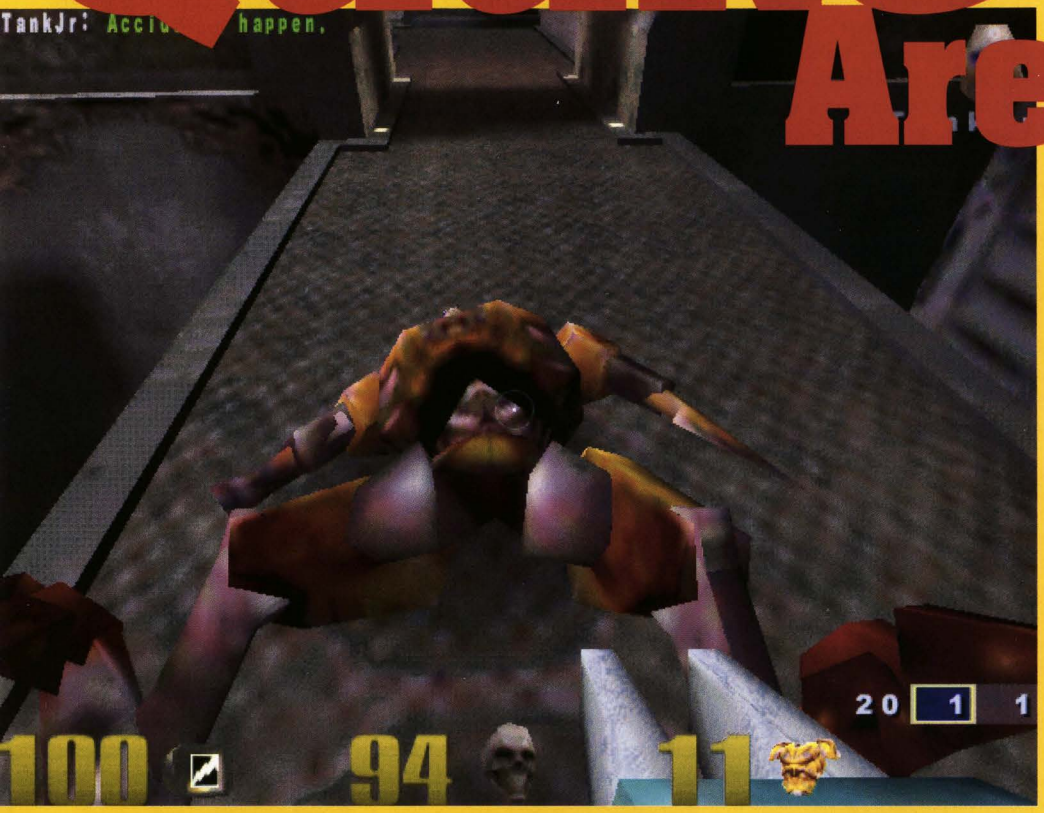
Popsat celý OF jen na papíře je nemožný úkol. Závěrem vám mohu říci, že se jedná o naprosto dokonalý datadisk, který by klidně vystačil na samostatnou hru. OF je hra, ke které sednete a nevstanete, dokud ji nedohrajete. A až od ní vstanete, budete se cítit ospale, oči budete mít zarudlé, víčka napuchlé, na obličeji blažený výraz, na kalendáři jiné datum a v práci výpověď. OF je skutečně velmi dobrým datadiskem k velmi dobré hře a rozhodně stojí za pořízení a popaření. Pokud se u počítače rádi bojíte a Aliens vs Predator už vám připadá trochu ohraný, skočte po tomhle. Atmosféra je tu hutná, děj skvělý. Škoda, že to má konec.

— Jan Podroužek

P.S.: Na konci se dozvíte, co se stane s Black Mesa.

Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** 3D adventure / 3D akce. **Vývoj / distribuce:** Valve / Sierra / Gearbox. **Multiplayer:** Ano. **Podpora:** 3D akcelerace.
Minimum: P 200, 32 MB RAM, 3D akcelerátor. **Doporučeno:** PII 400, 128 MB RAM, 3D akcelerátor. **Nejlepší podobné hry:** Half Life (95 %), Doom (70 %).
Pro: Skvělá atmosféra, hratelnost, grafika, zvuky... **Proti:** Má to konec. **Grafika ★★★★, hudba a zvuky ★★★★★, hratelnost ★★★★★. Celkové hodnocení: 95 %**

Nejlepší může být jen jeden. Je to Quake 3 Arena?



Asi každý pařan by měl umět alespoň jeden světový jazyk, měl by umět sedět u počítače ne méně než osm hodin, měl by pochopit hru nejvýše na potřetí a na počtvrté by jí měl umět dohrát. Každý pařan by měl mít alespoň jednu hru od každého žánru. A úplně každý pařan musí umět hrát doomovky. A teď tu tedy máme jednu takovou doomovku, která si klade za cíl maximálně prověřit pařanovy schopnosti. Ať už jde o postřeh, obratnost, adaptabilitu v prostředí, míření, volbu zbraní, taktiku a flexibilitu v dané situaci. Je to Quake 3 Arena.

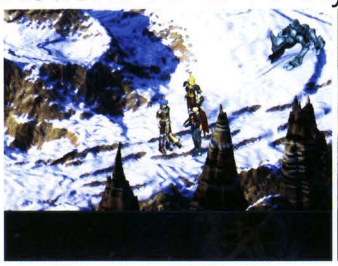
Myslím, že nebudu daleko od pravdy, když řeknu, že Dooma zná asi každý. Dooma hráli snad všichni, co měli počítač. Jak šel čas, měnily se operační systémy, měnil se hardware a potažmo i hardwarové nároky. Ale Doom zůstal prakticky dodnes nezměněný. Jen pod jiným jménem a s řadou jiných zbraní se stále vrací jako věrný pes na naše monitory, aby nás oblažil stále pestřejším prostředím a oponenty, aby na nás z monitoru vylil zase dalších pár litrů krve a aby nám znovu přinesl ten zvláštní pocit, jaký můžeme mít jen tehdy, když se brodíme po kolena v cárech masa a úlomcích kostí. Kouzelný Doom je nenahraditelný a vždy se pozná, ať se vynoří pod jakýmkoli jménem. Tentokrát se vynořil pod jménem Quake 3 Arena. Není to pravý Doom, neboť mu chybí oněch tradičních deset řádků děje na konci epizody. Ale je to Doom pokud se jedná o zbraně, některé postavy a prostředí. V Aréně nebudete tentokrát bojovat proti neustále přibývajícím pekelníkům, ale proti jednotlivým oponentům, a to nejlépe lidským.

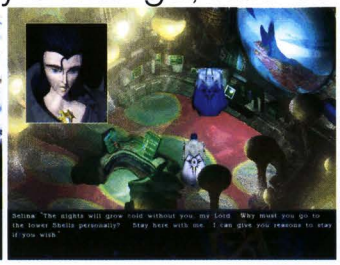
Quake 3 Arena je hrou vytvořenou s maximálním důrazem na multiplayer, a to ať po internetu, nebo i po lokálních sítích ztemnělých kanceláří. Kde jsou ty doby, kdy bylo zapotřebí snést dva počítače dohromady, spojit je sériovým kabelem, pomodlit se a pak hrát celou noc (takzvaný SNES – snesení dvou počítačů dohromady). V těch dobách byl původní Doom tou nejlepší hrou pro multiplayer. Od té doby uplynulo mnoho času a my máme možnost zahrát si hru vytvořenou čistě jen pro multiplayer, a tak se nemusíme smiřovat s tím, že se pro něj hodí jen první level. V Aréně jsou všechny levely dělané pro multiplayer, a tak se nemusíte bát, že by vám ve dvě hodiny v noci došly levely a vy byste museli shánět nějakou novou hru (někteří lidé v noci spí – no chápete to?). Levelů je celkem 30 a všechny jsou vypracovány do nejmenšího detailu, aby si hráč mohl najít své místečko pro svůj oblíbený způsob boje a nemusel se zbytečně přizpůsobovat prostředí, jak je tomu zvykem u spousty jiných her. Mohu vám říct, že prostředí designoval někdo, kdo už nějakej ten pátek multiplayery hraje

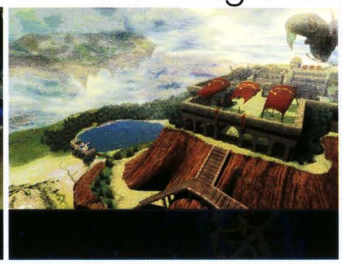
a vyzná se v tom, jak má takový multiplayerový level vypadat. Levely jsou tedy jak prostorné, tak plné chodeb, je v nich dost míst na schovávání i dost místa na běhání (takové dětské hřiště). Každý hráč si tu užije své. Pro ty, kterým chybí stálý (svobodní) nebo dočasný (samotáři) partner, je i v této hře single player. V single playeru procházíte několik podlaží. V každém máte asi čtyři arény, ve kterých musíte jako první dosáhnout určitého počtu fragů (zabití), abyste pokročili dál. Počet nepřátel v arénách se různí. Můžete hrát duel proti jednomu oponentovi nebo můžete mít oponentů víc. Když jich máte víc, tak se fragy samozřejmě sbírají rychleji. To víte, trefit raketou jednotlivce je obtížné. Ale trefit raketou dav je mnohem, mnohem jednodušší.
Postupně se v levelech seznamujete s různými zbraněmi. Naprosto ultimátní je samozřejmě BFG, která se hodí jak na krájení, tak na strouhání. Každá zbraň samozřejmě vyžaduje jiné zacházení a jinou techniku boje. Tak třeba brokovnice se nehodí na odstřelování a railgun se zas naprosto nehodí do velké řeže. Za používání některých zbraní dostáváte i malé bonusy. Tak například, když někoho pre-morte rozřežete kotoučovou pilou (vidíte ten pokrok? – bývala řetězová a předtím rámová), dostanete takovou malou roztomilou lebku. Bonusy dostanete i za takové vychytávky jako je více zabití jednou ranou. Problémem hry pro jednoho hráče je hloupost počítače (já vím, říkáte si, že furt remcáme, že AI je blbej, ale až bude Matrix, tak nám to vrátí). Při hře jednoho hráče se počítač chová podle naučených scénářů, střílí poměrně přesně a pohybuje se dost rychle. Čím vyšší obtížnost, tím se pohybuje rychleji a střílí přesněji. Na nejvyšší obtížnost je hra skoro nehratelná. Nedivil bych se, kdyby mi počítač ještě při hře zkusil prodat Time-Life video. Tyto aspekty činí single player téměř nepoužitelným jako trénink pro multiplayer. Když budete hrát dlouho sami, nedivil bych se, kdybyste ovládli Arénu i na nejvyšší obtížnost. Ale zároveň bych se divil, kdyby vás nezničil první člověk, který by s vámi hrál. Počítači naprosto chybí adaptabilita živého protivníka, a tak je značně předvídatelný. Zvyknout si na počítačovy manýry znamená prohru v multiplayeru. Tak a teď bych rád pohovořil o multiplayeru, neboť právě ten má být základní náplní hry (alespoň tam, kde není monopol Telecomu).
Multiplayerové dýchánky jsou při Aréně velkým potěšením pro každého. Hra není natolik složitá, abyste jí hned nepochopili, a vůbec není tak složitá, aby se nedala hrát víceméně instinktivně. Během chvilky se se svou postavou naprosto sžijete a nebudete vnímat okolí. A tak pro nezúčastněného pozorovatele budete vypadat jako posedlí Ďáblem, protože sebou budete na židli šít jako při záchvatu. Během několika minut budete v křesle uhýbat raketám a brokům, budete sdílet každý pohyb vaší postavy. Není nic zvláštního, když se začnete ze židle natahovat, abyste viděli, jestli se dole pod okrajem někdo neskrývá. Vaše pozornost bude naprosto soustředěná na hru a při pořádné pařbě uděláte cokoli, abyste dosáhli kýženého vítězství. Hře nechybí ta atmosféra dětského štěstí, kterou mohli naši předkové zažít při koulovačce na sněhu nebo při hře na babu. Quake 3 spojuje všechny aspekty těchto dětských aktivit v ucelený kompilát a hráč se tak dostává do dávno zapomenutého světa dětských radostí, ve kterém akorát místo sněhových koulí, jak to vyžaduje doba, létají hlavy a hřeznou mozky.
Přesto ať je kabát jakýkoli, jedná se stále o totéž, a právě to hráče na řežbách jako je Quake 3 přitahuje. A právě to budete prožívat při hře s lidským protivníkem. Zabití počítačového avatara není nic proti zabití lidského protivníka. Počítač se vám nebude smát, nebude nadávat, nebude zuřit a nebude se těžce sviset smíchy, když si hodíte granát pod nohy. Atmosféra u multiplayerové hry je vždy tou nejcenější devizou, jakou vám hra tohoto typu může nabídnout. A Quake 3 jakožto nádherná multiplayerová hra v tomto ohledu rozdává plnými hrstmi. (Pamatuji jednou v Red Baronovi II souboj s hráčem, který si říkal von Zarovist a byl z Německa. Souboj trval půl hodiny. Na konci už jsme oba pilotovali jen vraky a já dojel na to, že můj vrak měl slabší motor. Multiplayer rulez. Ale to jen tak mimochodem.)
Technické zpracování hry Quake 3 Arena je na poměrně vysoké úrovni. Ani nevím, o čem mám na tomto místě mluvit. Levely jsou hodně detailní jak co do textur, tak co do objektů. Najdeme zde levely klasické, futuristické, najdeme tu levely v betonových komplexech a zabojujeme si i v pekle. Grafika je samozřejmě akcelerovaná, světla jsou barevná, kouř kouřový, výbuchy ohnivé a často i krvavé. Každý model (mimochodem je tu nepočítaně modelů, se kterými může hráč chodit) je detailně prokreslen a vymodelován. Animace modelů je úžasná. Každý model chodí, běhá, skáče, krčí se, střílí, umírá a gestikuluje. Můžete tak nad oponentovou mrtvolou dělat nechutná gesta. Budete moct běhat s klasickou postavou z Quake 1 a 2, je tu spousta démonů, oblud, nabušených hrdinů, vypatlaných bučivojů a dokonce si můžete vzít klasickou postavu z Dooma. Možností, jak se na bitevním poli "vyhranit" máte nepočítaně. Každá postava vydává specifické zvuky. To znamená, že každý křičí jinak, potvory vydávají divné zvuky a kostry chrastí. Každá zbraň má samozřejmě svůj charakteristický zvuk, takže zkušený hráč pozná po výstřelu, odkud vyšel, co to bylo za zbraň a mnohdy i co to bylo za hráče.
Negativem hry Quake je naprostá nepřítomnost zábavné single-playerové pařby. To znamená, že pokud hru nepořizujete na místo, kde si zahrajete proti živému tvoru, nemá vůbec cenu si ho shánět. Při takovéto počítačové samohaně totiž dochází k těžkému znechucení a znudění a mohli byste tak rychle zavrhnout velmi pěknou multiplayerovou hru. Na tomto místě chci říci, že mě celkem mrzí nastoupený trend multiplayerových řežeb. Tvůrci těchto her jakoby se konečně odhodlali vybalit čisté jádro trojrozměrných střílečka a rozhodli se vydat hru bez všeho kolem. Připadá mi to jako laciný trik jak z hráčů vytrhnout víc peněz. On Unreal Tournament je také velmi pěkná hra, ale pořád mi tam chybí jakýkoli děj. Jako druhou výtku bych vyjádřil absenci jakékoli atmosféry. Já vím, jsou to jen pusto pustá obřadní jatka, ale přesto. Když si vzpomenu na multiplayery her jako Outlaws, Jedi Knights, nebo Aliens vs. Predator, nezbývá mi, než si postesknout, jak hluboko lze klesnout. Dalším menším negativem, které ale časem zmizí, je hardwarová náročnost. Hra je hardwarově přijatelná, dokud nemáte víc jak 3 nepřátele. Pak se hra nesnesitelně cuká a stane se, že až po několika vteřinách zjistíte, že už vlastně dost dlouho nežijete.
A co říci na závěr? Je tu zase jedna úžasná multiplayerová hra, která si zaslouží místo na výsluní hráčské přízně. Je mrzuté, že do nutného hardwarového vybavení musíte připočítat i pár lidí. Ačkoli to není hra pro každého, přesto se u ní každý alespoň na chvíli pobaví a zapomene na starosti všedního dne i na to, že mu ještě neskončila pracovní doba. Je to dobrá hra, do které se velmi rychle dostanete a ze které hned tak nevylezete. Přeji vám hodně skalpů.
— Jan Podroužek

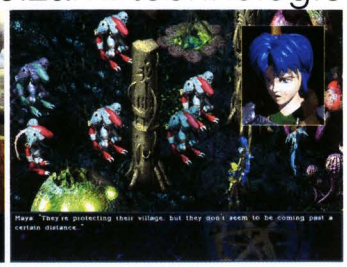
Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Multiplayerová jatka. **Vývoj / distribuce:** ID. **Multiplayer:** Nutný. **Podpora:** 3D akcelerace.
Minimum: P 233, 32 MB RAM, 3D akcelerace. **Doporučeno:** PII 450, 128 MB RAM, 3D akcelerace. **Nejlepší podobné hry:** Unreal tournament (78 %), Quake II (75 %).
Pro: Skvělý multiplayer. **Proti:** Slabý singleplayer. **Grafika ★★★, hudba a zvuky ★★, hratelnost ★★★. Celkové hodnocení: 68 %**

Futuristické RPG ve stylu manga, kde se setkává magie a bizarní technologie









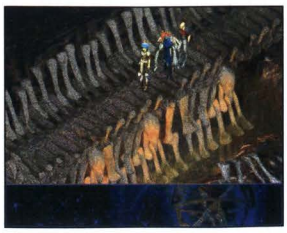
Septerra Core

Úvodem bych chtěl vysvětlit, proč tato recenze nevyšla už v minulém čísle. Novinářská verze hry, která se mi dostala do rukou, nebyla jaksi úplně dodělaná. To znamená, že padala v pravidelných intervalech tří až pěti minut, a to především v klíčových momentech, až na jednom místě tato překážka nešla obejít jinak než cheatem. Cheatovaní je k ničemu, zkazilo by to požitek ze hry a navíc si myslím, že Septerra si zaslouží napsat pořádnou recenzi z plné hry. Takže se mi podařilo přemluvit šéfredaktora, že recenzi odložíme do tohoto čísla, až si Septerru budu moci vydatně zahrát z plné verze. To jsem učinil a zároveň jsem pro vás v tomto čísle naservíroval i návod.

Septerra je svět velmi zvláštní. Stvořitel měl záchvat inspirace, takže jí dal podobu sedmi vrstev spojených obrovskou bioorganickou páteří; tyto vrstvy všechny obíhají okolo společného jádra. Představte si tyto vrstvy jako slupky cibule, až na to, že každá vrstva je jeden obrovský kontinent, na kterém žijí lidé. Rotací vrstev vznikají díky páteři kvanta energie, která se hromadí v jádru a všichni lidé z její zásoby dokáží čerpat. Je to vlastně jakási elektrárna na principu perpeta mobile, akorát v planetárním měřítku. Každých sto let, jak praví legenda, se kontinenty vrstev uspořádají tak, že dovolí paprsku slunečního světla proniknout k jádru a aktivovat masivní biopočítač. V tuto dobu je možné pomocí dvou klíčů, které Stvořitelův syn Marduk kdesi na Septeře (miluji anglicko-české paskvily) ukryl, odemknout jádro a získat tak samotné království nebeské. Nyní lord Doskias z rasy Chosen klíče našel a protože věří, že je potomkem Marduka, chystá se odemknout jádro. V cestě má ale jednu malou překážku, další uspořádání vrstev nastane přibližně až za šedesát let. Doskias by se toho nedožil a protože je ambiciózní a obzvláště proradný, rozhodne se události trochu urychlit. Jeho plán je probojovat si cestu do jádra a pomocí speciálních zrcadel a čoček dovést světlo do jádra dřív. S tím ale nesouhlasí jeho císař a vysílá svou pravou ruku lorda Gunnara, aby Doskiase zastavil.

Chosen obývají nejvrchnější vrstvu Septerry a jsou technologicky nejvyspělejší. Nechávají své lodě vyrůstat z organických materiálů a jejich mágové ovládají nejmocnější magii. Považují sami sebe za polobohy a nad zbytek světa se povyšují a opovrhují jím. Z odpadků, které odhazují na vrstvu pod sebou, přežívají tamní obyvatelé říkající si Junkers. Jedním z nich je i vaše hlavní postava, dívka Maya, která se nedopatřením zapletla do pašování zbraní. Je pronásledována, vydává se tedy na dlouhou cestu a spolu s ní i její přítel Grubb s robopsem Runnerem. Na Vrstvě tři najdete středověkou kulturu, která nepoužívá výdobytky moderních technologií a žije v duchu starých legend. Když Doskias a jeho armáda Chosen tuto vrstvu obsadí, přidá se k vám Corgan, člen Holy Guard. Další cesta vás zavede na dvě vrstvy, kde žijí v neustálé válce dva národy Ankara a Jinaam. Doskiasovi se podaří poštvat tyto národy proti sobě a tak generál Campbell z Ankary použije Doomsday Weapon, což je tajná biomechanická zbraň, která pomocí obrovských organických chapadel vyzdvihne celou vrstvu Jinaam, až narazí na vrstvu nad ní. Při této masivní kolizi zahyne většina obyvatel Jinaam a k vám do party se ještě předtím přidá Campbellova dcera Led. Dále poputujete na vrstvu čtyři, která je vlastně jedno obrovské město World Bazaar, tam se k vám přidá Arraym, lovec lidí. Společně budete pokračovat až na samotné jádro, kde žijí prazvláštní bytosti Underlost, které nevidí, ale mají jakýsi šestý smysl jímž se orientují. Jedna z nich, Badu, se k vám také přidá. Posledního člena party najdete na vrstvě obývané výhradně piráty; je jím Lobo, vojenský android, kterému někdo opravil mozkové obvody, takže může svobodně myslet. Také se k vám přidá bývalá milenka lorda Doskiase Selina, protože ji Doskias zradil.

Jednotlivé vrstvy, stejně jako postavy, na jejichž osobnosti je kladen velký důraz, jsou hodně různorodé a každá postava má jiné speciální vlastnosti a útoky. Vaše hlavní postava Maya je mladá holka, která se chce pomstít Chosen, protože jí zabili matku. Je hodná, ochotná a pomáhá ostatním. Ne, zas tak hrozné to není, Maya je celkem fajn. S jejím kámošem Grubbem je větší sranda, je to takový pankáč, co se zajímá hodně o techniku a hardware, vyřeší vám spoustu technických hádanek a při bitvách může speciálním útokem poškozovat mechanické nepřátele. Další vypečená postava je Led, generálova dcera, také technička, která přišla při neštěstí o nohy, takže má místo nich kybernetické protézy. Neustále s sebou nosí obrovský hasák, kterým i při bitvách bojuje – když někomu jednu vrazí, vždycky při tom tak srandovně nadskočí. Můj favorit je ale tvrďák a hláškař Arraym, lovec lidí, který bojoval ve všech možných válkách a jelikož byl demoliční expert, přišel jednoho dne o ruce. Místo nich má také umělé končetiny, ale umí je vystřelovat, čímž při bitvách zraní všechny nepřátele v řadě. Jeho specialitou je okrádání nepřátel při bitvě. Možná si myslíte, že hrajete s partou kriplíků, ale umělé orgány a končetiny jsou součástí každého dobrého sci-fi. Corgan bojuje výhradně mečem a snaží se žít podle starých tradicí, takže technickým věcem vůbec nerozumí. Selina je trochu povýšená nad ostatní, je ostatně Chosen, ale nakonec se do sebe s Corganem zamilují. Další románek zažijete společně s Grubbem a Led, ale na své si přijde i nenávist. Když dáte dohromady někoho, kdo se navzájem nesnáší, dojde to tak daleko, že se při bitvě navzájem napadnou. S Runnerem a Badu si moc nepopovídáte, protože Badu mluví vlastní řečí, které nikdo nerozumí a Runner je robopes, a jako takový mluvit neumí. Tolik prozatím o ději a o postavách, teď něco k samotnému zpracování. Celá hra je v dvojrozměrné grafice v rozlišení 640 x 480. Vaši postavu vidíte z pseudo 3D pohledu, vždy je ve středu obrazovky a při chůzi se pohybuje okolí. Mě osobně to velmi vyhovuje, ale někomu to může připadat zastaralé. Je to z části tím, že autoři měli menší problémy s distribucí, vystřídali pár společností a celá hra tak byla pozdržena. Grafika je ale stejně úchvatná. Všechny pozadí a postavy jsou detailně vyrenderovány. Každá postava má stín, který se pohybuje a zakřivuje podle světel v okolí. Třeba při soubojích při střelbě ze samopalu vidíte, jak stín bliká podle výstřelů nebo když například postavy vejdou do stínu budovy, ztratí vlastní stín a zabarví se podle aktuálního osvětlení. Efekty kouzel, nebo speciálních útoků (viz obrázky) jsou také velmi hezky udělané. Například při speciálním útoku Arrayma se kolem něj nejdříve objeví jakási aura, on potom zvedne svoje umělé ruce k nebi, sklopí je a vystřelí. Ruce za sebou nechávají ohnivou stopu, když zasáhnou nepřítele, tak celá obrazovka potemní



a objeví se efektní výbuch. To nejlepší vás ale čeká při sesílání kouzel. Každé kouzlo je efektně a hezky vyvedeno, ovšem když sešlete nějaké mocnější kouzlo teprve něco uvidíte. Například bůh blesku. Obrazovka potemní a příšera, na kterou je kouzlo namířeno, se zmenší na titěrnou velikost. Vtom se objeví obrovský pták, který na nepřítele vrhá blesky, párkrát se proletí a zmizí. Příšera se vrátí do původní velikosti a ještě schytá jeden poslední blesk. Všechny vrstvy, na které zavítáte jsou graficky velmi odlišné a prostředí vás neomrzí. Uvidíte nádherné zasněžené hory, zaplivané město World Bazaar, bizarní fosforeskující jádro, písečné pláže, bublající bažiny, temné lesy. Déšť a sníh jsou samozřejmostí, při blesku uvidíte jen černé siluety postav na bílém pozadí, na jednom místě dokonce i kruhy od deště na vodní hladině.

Najednou ovládáte maximálně tři postavy (Mayu a dvě další), ale celkem můžete mít v partě postav devět a na určitých místech je můžete libovolně prohazovat. Každá postava má samozřejmě svoje statistiky (síla, útok, magie apod.), které jsou už předem nadefinované a vy je můžete ovlivnit pouze výbavou. Výbavičky tady jsou hromady, většinou v obchodech, a jak se dostáváte ve hře dál a dál, máte k dispozici stále lepší věci. Samozřejmě ty lepší artefakty a Karty Osudu (o tom později) najdete za tunami nepřátel na nějakém odlehlém místě. Také musíte nakupovat odlišnou výbavu pro lidi, roboty nebo Underlost (Badu). Led má robotické nohy, takže pro ni kupujete oboje. Můžete, a já bych vám to doporučil, kupovat upgrady pro vaše zbraně, čímž získáte další druhy útoků, jako jsou granáty nebo napalm. Jedna věc spojená s vlastnostmi postav mě velmi překvapila a chvíli mi trvalo, než jsem ji pochopil. Všechny postavy mají totiž společnou zkušenost, akorát každá postupuje různou rychlostí. Čekal jsem, že každá postava bude získávat zkušenost zvlášť, jak je tomu u RPGéček zvykem, čili že si vyberu tři postavy a ty si vytrénuji na nějakou slušnou úroveň. Ale pak jsem zjistil, že i postavy, které nejsou v aktivní skupině, čili nebojují, ale někde čekají, získávají také zkušenost a postupují na úrovních. Je to trochu nezvyklé, ale nakonec proč ne. Jak vašim postavám přibývají úrovně, získávají také další speciální útoky. Někdy s sebou musíte vzít určitou postavu, buď proto, že to vyžaduje děj, nebo proto, že budete potřebovat její vlastnosti.

Velkou část hry tvoří bitvy. Nepřátele můžete na dálku vidět a případně se jim i vyhnout, ale když se k nim přiblížíte na určitou vzdálenost, začne kosba. Všechny postavy se přemístí na bitevní pole a na předem danou pozici a všem začne utíkat čas v závislosti na jejich rychlosti. Bitva je jakýsi pseudo real time. Váš čas je zobrazen v podobě klasického vodorovného sloupce, který je rozdělen na tři části a čím déle čekáte, tím víc přibývá. Podle těchto částí máte k dispozici tři druhy útoků, čím víc vyčkáte, tím silnější útok. Nejsilnější útok je u každé postavy ztvárněn jiným speciálním efektem, jak jsem se již zmínil. Když má vaše postava k dispozici první nejslabší útok, může buď útočit, vyléčit se nebo použít Karty Osudu (Fate Cards). Jsou to například Heal, Cure, Fire Attack apod., je jich okolo dvaceti a získáváte je průběžně. Jsou tu ale i speciální karty jako All, která sešle kouzlo na všechny vaše nebo nepřátelské postavy. Když mají všechny vaše postavy k dispozici první útok, může každá použít Kartu Osudu a tak seslat nějaké silné kombinované kouzlo, jako například přivolání boha ohně na všechny nepřátele. K seslání samozřejmě potřebujete manu, zde její obdobu Core Energy, kterou má vaše parta společně a je to součet jednotlivých množství vašich postav. Tuto energii spotřebovávají i speciální útoky. Příšery jsou také dost různorodé vizáží, ale především svými vlastnostmi. I obyčejný brouk se dokáže v jednom kole "nabít" a v dalším zaútočit na všechny postavy. Všechny příšery mají samozřejmě také tři síly útoků a útoky speciální. Mohou vás otrávit, omráčit, udělat z vás berserkra, sami sebe zacloakovat, seslat na sebe ochrannou bariéru, vystřelit granát apod. Na určitých místech narazíte na tuhé monstrózní bossy, kteří mají tolik různých útoků, že i když s nimi bojujete několikrát, pokaždé vám předvedou jiné finty. Nepříjemná věc ale je, že většina příšer znovu obživne, když jejich úroveň opustíte, a když se vrátíte, jsou tam znovu. Musíte-li chodit někudy často, je to velmi frustrující, ale na druhou stranu z vás budou boháči, protože po každé bitvě získáte nějaké peníze.

Důležitou součástí každého RPGéčka jsou rozhovory a na to autoři rozhodně nezapomněli. Cestou potkáte hromady různých NPC a s každým můžete prohodit nějaké to slůvko. Všechny NPC jsou velmi dobře namluveny, pravda, rozhovory nejsou zas až tak dlouhé, ale i tak je textu, a tedy i mluveného slova, dost. Každá z vašich devíti postav může na určitou NPC zareagovat, takže když se s novou postavou vrátíte o dvě vrstvy nahoru, každá NPC pro ni bude mít odpověď (namluvenou), což je docela husarský kousek. Vracet se budete relativně často, protože některé části úrovní jsou zpočátku nepřístupné. Co se puzzlů a logických úkolů týče, jsou většinou dost jednoduché. Jedná se o přehození nějaké té páky nebo použití nějakého předmětu na předmět jiný, ale jsou i složitější úkoly, kdy budete běhat z místa na místo.

Jedna z věcí, které by se daly Septeře vytknout, je velmi lineární děj. Děj je sice strhující a spletitý, ale je vždy jen jedna cesta, žádné postranní questy rozhodně nečekejte. Dějové zvraty, kterých je požehnaně, jsou vždy doprovázeny animacemi v enginu hry a někdy renderovanými filmečky. Další chybkou jsou obličeje obyčejných NPC. Při rozhovoru se vám vždy ukáže jejich obličej – je jich okolo pěti druhů, ostatní jsou vždy jen variace s jinými barvami. Ale obličeje klíčových postav jsou unikátní a povedené. Poslední vadou na kráse je pár bugů, které si musíte zjistit na internetu, abyste věděli, jak je obejít. Technicky je hra naprosto nenáročná, běhá rychle i na starších strojích, a to i když zvolíte nejmenší instalaci (1 MB) a celá hra se pak načítá z CD.

Septerra Core se mi moc líbí, i když k dokonalosti jí pár věcí chybí. Prostředí a děj jsou dost originální, graficky jsem spokojen, manga styl tomu všemu dává příjemný ráz, líbí se mi i adventure přístup k řešení problémů. Autoři se nechali inspirovat starými RPGéčkami z konzolí, takže i když některé věci vypadají nelogicky, jako celek je to funkční a příjemně se hraje. Je to taková oddechovka, která vám vydrží docela dlouho. A já ten oddych už docela potřebuji, protože tato recenze mě celkem vyždímala. Jdu si vyměnit mozkové implantáty, aby za mě zase chvíli myslely.

— Tomáš Velebný

P.S.: Koukněte se na www.womengamers.com (Jméno vše vysvětluje.) Najdete tam recenzi od nějaký ženský, která nepochopila ani to základní (souboje, výbava). Když tomu nerozumí, ať se do toho necpe. Nic ve zlým, holky.

Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** RPG. **Vývoj / distribuce:** Valkyrie Studios / Monolith. **Multiplayer:** Ne.
Minimum: P 200, 32 RAM, Win 95/98. **Doporučeno:** P 200, 32 RAM, Win 95/98. Web: www.septerra-core.com **Nejlepší podobné hry:** Final Fantasy 7 (89 %).
Pro: Skvělá hratelnost, spletitý děj, osobité postavy. **Proti:** Moc lineární děj. **Grafika ★★★, hudba a zvuky ★★★, hratelnost ★★★★★. Celkové hodnocení: 89 %**

Hidden & Dangerous: Fight for Freedom

Tři nové epizody pro dosud neukojené hráče

Druhá světová je považována za jedno z nejpohnutějších období v dějinách lidstva. A aby taky ne, když to byla nejkrvavější válka, kterou svět kdy spatřil. Přestože tento konflikt přinesl lidstvu tolik zla, mohli bychom zde najít i několik pozitivních přínosů. Kromě toho, že urychlil technický vývoj, stal se také vděčným tématem pro mnoho knih a filmů. A co je pro nás nejdůležitější, inspiroval skutečně ohromné množství počítačových her. Jednou z takovýchto her je též Hidden & Dangerous. Velmi kvalitní produkt od české firmy Illusion Softworks, který sklidil velký úspěch nejen u nás, ale dokonce i v zahraničí. Protože od vydání této hry už přece jenom uplynulo několik měsíců a ne všichni asi budou vědět, o co přesně jde, pokusím se nejprve stručně vysvětlit o čem je vlastně řeč.

Ocitáte se v roli velitele britské elitní přepadové jednotky často operující

v nepřátelských liniích daleko od vlastních pozic. Pro plnění tak náročných úkolů máte samozřejmě k dispozici nepřeberné množství dobových zbraní a jiného vojenského materiálu. Výběr je opravdu rozmanitý, a to od téměř nepoužitelné pistole přes pušky všech druhů, samopaly, lehké i těžké kulomety až po bazuku, miny, granáty a vrcholem všeho jsou zbraně hromadného ničení. No dobře, tak to poslední teda ne, ale stejně je toho hodně. V každé misi máte pod svým velením čtyři chrabré válečníky, které můžete ovládat mnoha způsoby. Také na strategické mapě, což se mi mimochodem zrovna moc neosvědčilo. Dále tu je tzv. 3rd person pohled a nakonec doomovský 1st person pohled, jenž je asi ve většině případů nepraktičtější. Doufám, že jsou všichni již dostatečně zasvěceni do konceptu této hry a můžeme se vrhnout na hlavní program dnešního dne, což je recenze datadisku Fight for Freedom.

Co vás vlastně na tomto mission disku čeká? To vám povím naprosto přesně. Tři nové kampaně. A jaké budou? To se vám teď pokusím objasnit, a to pěkně po pořádku.

První kampaň obsahuje dvě mise a zavede vás do Němci okupovaného Polska. V první misi dostanete za úkol osvobodit anglického agenta a ukrást prototyp německého tryskového letadla. Poněvadž jeden z členů vašeho týmu je převlečen do německé uniformy, nebude to žádný velký problém. Většinu letištní posádky můžete v klidu odstranit nožem. Na konci mise se pak s uloupeným tryskáčem slavnostně vznesete do oblak, kde ale nezůstanete příliš dlouho diky spatně informovanému americkému pilotovi. Sestřeleni na nepřátelském území, to není zrovna moc povzbuzující. Naštěstí na vás v Anglii nezapomněli a okamžitě vyslali přes kanál transportní člun. Ve chvíli vašeho nalodění jste však napadeni menší německou jednotkou. Odrazit tento útok je tedy součástí druhé mise. Já osobně považuji tuto misi za docela pěkně odfláknutou, protože její dokončení vám nezabere víc jak čtyři minuty a jestli jí splníte, záleží spíše na štěstí než na nějaké taktice.

Ve druhé kampani se budete podílet na obraných akcích během německé ofenzívy v Ardenách v zimě roku 1944. Jsou toho celkem tři mise. Boje se samozřejmě odehrávají v zasněžených lesích a jsou charakterizovány především kopcovitým terénem a velmi špatnou viditelností. I přes tento aspekt bude odstřelovací puška rozhodně váš nejlepší pomocník. Mé zimní procházky lesní krajinou zde byly provázeny neustálým nakukováním do optického zaměřovače a občasným výstřelem jen tak do vzduchu, abych přivábil Němce z blízkého okolí. A toto mě mimochodem také přivedlo k názoru, že by se tahle hra měla spíš jmenovat German Hunter. Další výtečnou věcičkou, kterou taktéž nesmírně oceníte v těchto nehostinných končinách, je bazuka. Lesy jsou totiž plné šelem, abych to upřesnil, tygrů a panterů. Ve všech třech misích budete mít k dispozici lehce opancéřovaný Jeep. Přestože je vybavený těžkým kulomet, budete ho spíše používat pro urychlení transportu přes již vyčištěné uzemí, protože jeho použití v boji je příliš riskantní. A to kvůli tomu, že se dá zpozorovat už z poměrně velké dálky, a navíc střelecký úhel kulometu je velmi malý, takže než vmanévrujete do potřebné pozice, když se nepřítel náhle objeví za vámi, jsou všichni vaši vojáci dávno mrtví. Na mnohem zajímavější vozítko pak narazíte ve třetí misi. Jde o německé samohybné dělo, těžce obrněné a disponující velmi výkonným kanónem. Tato věcička vám nepochybně dodá pocit nepřemožitelnosti, ale pozor, ten pocit je jenom nebezpečným předludem, poněvadž plno vojáků německé pěchoty vlastní vynikající protitankovou zbraň – Panzerfaust. Vozidlo má také i jinou nevýhodu, a tou je velice komplikované zaměřování. Dělo není totiž otočné, takže musíte pojížděním nasměrovat celé vozidlo, což je při střílení na běžícího pěšáka téměř nadlidský úkol.

Ve třetí a rovněž závěrečné kampani navštívíte poválečné Řecko terorizované komunistickými partyzány. Mohli byste se domnívat, že půjde o boj proti špatně organizovaným a bídně vybaveným bandám amatérů, ale opak je pravdou. Většinou jsou to skvěle vycvičení a válkou zocelení bojovníci. Střetnutí se převážně odehrávají v horách, takže se budete muset potýkat s množstvím ostrostřelců poschovávaných na strmých horských svazích a další neopominutelný problém vám budou činit nechutně opevněná kulometná hnízda, kterých je tu jako máku. V Řecku si užijete celkem čtyři mise, s čehož tedy vyplývá, že konečný počet misí dosáhl číslice 9. Ve srovnání s původní hrou, kde jich bylo 23, se mi to nezdá zrovna moc.

Závěrem si to tedy sumarizujme. Faktem je, že nové mise na tomto datadisku nejsou vůbec špatné, ale jejich příliš nízký počet přece jenom sráží hodnocení znatelně dolů. Nicméně musím konstatovat, že neznám přesnou cenu produktu, a tak jestli bude pro vás přijatelná, můžete si klidně takových 20% přidat.

— Jan Filip

Systém: Windows 95/98. **Žánr:** Válečná 3D akce. **Vývoj / distribuce:** Illusion Softworks / Take 2. **Multiplayer:** Ano. **Podpora:** 3D akcelerátor.
Minimum: P 233, 32 MB RAM, 3D akcelerátor. **Doporučeno:** P 300, 64 MB RAM, 3D akcelerátor. **Nejlepší podobné hry:** SpecOps 2 (85%) **Pro:** Skvělý horský terén, vozidla. **Proti:** Malý počet misí. **Grafika ★★★★, hudba a zvuky ★★, hratelnost ★★★★★. Celkové hodnocení: 70 %**

Spec Ops II: U.S. Army Green Berets

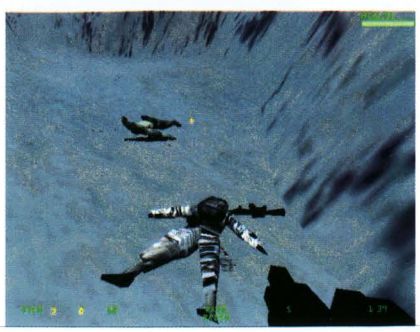
Dobrovolně (a bez žoldu) k zeleným baretům?!

"Uznávám, že jsem nastoupil k Rangers dobrovolně, plně si uvědomujíc nebezpečí mé zvolené profese, budu se vždy snažit zvyšovat prestiž, dbát na čest a vysoký "esprit de corps" jednotek Rangers. Byvše seznámen s faktem, že Ranger je elitním vojákem v bitvě na zemi, ve vodě i ve vzduchu, akceptuji fakt, že má země ode mě jako Rangera očekává, že se budu pohybovat dále a rychleji a bojovat lépe než jakýkoli jiný voják... splním misi, přestože budu jediným přeživším."

Tímto krátkým úryvkem z mého neumělého překladu přísahy jednotek Rangers jsem vás chtěl na moment vrátit do roku 1998, kdy Take 2 Interactive vydala hru Spec Ops. Jeden z prvních titulů, přinášejících 1st i 3rd person pohled byl tehdy hodnocen velmi kladně, a tak není divu, že jsme letos dočkali jeho pokračování. Tentokrát vám nabízí možnost vžít se do role příslušníka věhlasných Green Berets.

Typickými znaky Spec Ops je zejména jednoduchost. Vyberete misi, "odbornost" (granátník, pěšák apod.), zbraň a bez jakýchkoli strategických cirátů se ocitáte v akci. Ovládáte jednoho člena dvou- až čtyřčlenného týmu, při velení si musíte vystačit s několika jednoduchými příkazy. Pak, naváděn k cíli GPS, spějete ke splnění úkolu, přičemž vaši spolubojovníci se drží za vámi a sami likvidují nepřátele. To je tedy první díl v kostce.

Jak autoři uvádějí, při práci na druhém dílu si vzali k ruce více než osmdesát e-mailů s podnětnými návrhy a připomínkami k dílu prvnímu a snažili se pak vyjít hráčům vstříc. První změnou, kterou si snad také vyžádal nějaký e-mail, kterou však osobně nechápu, je možnost hrát všechny mise od začátku. Hra de facto nemá kampaně, mise jsou rozděleny podle dějiště a tématu a můžete je hrát napřeskáčku, odzadu dopředu, zkrátka jak je libo. Ve Spec Ops jste se původně jako ve většině her probojovávali od začátku a teprve po splnění úkolu jste mohli pokračovat dále. Tímto tradičním postupem je utvářen nějaký děj – ten mají mise v díle druhém sice také, jenže trochu ztrácí smysl – je to jako dívat se na film odzadu, pak přetočit na začátek a skončit u středu. Mise se odehrávají v Antarktidě, Pákistánu, Thajsku, Korei a Německu; v Antarktidě jde o ztracený naváděcí satelit, Pakistánu o SCUDy, v Korei o rakety, v Thajsku o boje s guerillou a v Německu o boj s teroristy, jež se zmocnili Stingerů. Mise v Antarktidě jsou první v pořadí a řekl bych, že jsou nejjednodušší. Protivníky je proti sněhu dobře vidět, horské prostředí nabízí přirozené množství krytů a dá se v něm dobře orientovat. (Orientace v prostředí hraje ve hře podstatnou roli, protože GPS vás naviguje pouze na určitou světovou stranu, což je ovšem v drtivé většině do skály, do moře nebo strže.) Určitým úskalím horských výšin je padání vašich spolubojovníků ze skály, takže si dávejte pozor, kam je navádíte. Omrzliny si zahřejete v Pakistánu, kde písek nahrazuje sníh. Kromě Pakistánců zde naleznete, řekl bych, nejzajímavější úkoly, spojené s eliminací extrémistů, vybavených SCUDy. Thajsko a Korea vás zavedou do džungle, kde číhá smrt za každým keřem. V nočních misích v šedozelené změti rostlin a s nepřáteli dokonale splývajícími s okolím se dá postupovat po několika krocích a na vyšší obtížnost si skutečně užijete, protože dost problémů dá jenom najít správný směr, a když se do toho ještě přidají nepřátele a pasti, je o zábavu postaráno. Mise v Německu se od předcházejících dost liší. Jelikož jde o likvidaci teroristů, odehrávají se převážně v interiérech, v docích a na nákladních lodích. Jsem ochoten přistoupit na myšlenku, že je čtyřčlenná jednotka Green Berets vyslána kamsi do pralesa zachránit pilota zříceného C-130; že by však dva sebeelitnější vojáci prohledávali loď s teroristy na palubě, navíc v Evropě, to už autorům nebaštím. Dle mého skromného názoru by celý přístav obklíčila policie a (nebo) Interpol a zvláštní jednotka á la SWAT by potom loď vyčistila, a pokud do toho někdo chce mermomocí míchat armádu, tak asi ne dva pěšáky, ale přinejmenším četu. Jinými slovy, zde se nejvíc projevuje absence jakékoli možnosti plánování ze strany hráče – autoři zde naplno odhalili slabinu svého výtvoru tím, že se pustili do vod obsazených Rogue Spear či SWATem 3.



Ovládání se dá popsat jednoduše – v jednoduchosti je krása. Vše najdete tam, kde byste to hledali, pokud vám přesto něco nevyhovuje, přenastavování se meze nekladou. Na druhou stranu, pokud někdo dokáže opravdu spolehlivě zamířit nepřítele v 3rd person pohledu, pak před ním smekám, jelikož těžkopádný pohyb kurzoru po obrazovce nedává proti nepříteli, který na vás čekat nebude, moc šancí. Ve Spec Ops zaměřoval vámi ovládaný Ranger automaticky (a to dříve, než jste nepřítele mohli vidět), což sice pravda nevypadalo příliš realisticky, ovšem dalo se v rychlosti trefit i něco menšího než stodola.

Obtížnost záleží na vaší volbě. Hra nabízí tři stupně obtížnosti (private, NCO a officer), jež jsou dány tím, kolik toho vydržíte a jaká zranění způsobují vaše zbraně. Dále se samozřejmě liší v náročnosti jednotlivé mise. Hlavní překvapení je však možnost nepřátele úplně vypnout (!), ponechat nepřátele pouze na fixovaných pozicích (stráže) nebo bojovat i s náhodně generovanými hlídkami. Plnit úkol, hledat cestu v terénu a při tom bojovat se stonásobnou přesilou bylo, přiznám se bez mučení, nad mé síly a asi jen ti, kteří stráví u Spec Ops II mnoho dlouhých zimních večerů, přežijí v misi při nejvyšší obtížnosti a plném počtu nepřátel déle než pět minut. Zlatá střední cesta, tedy "fixovaní" nepřátelé a obtížnost NCO, se osvědčuje i zde. Vypnout nepřátele je sice poněkud nesportovní, ovšem vzhledem k minám – budete se divit – je možné i tak misi nedokončit. Zábava to ovšem moc není, ale dá se při tom dobře "oťuknout" terén.

Po technické stránce se kromě podpory D3D nezměnilo téměř vůbec nic, dobrý dojem z grafiky kazí pronikání objektů – například bez obtíží projdete stromem, hlídkám vykukuje hlava ze skály (a můžete je tak krásně zastřelit) apod. Zvuky znějí, hudba hraje. Asi si ji nebudete pouštět před spaním, ale do vojenského prostředí ideálně sedí.

Co říci závěrem? Jste-li milci elitních oddílů Green Berets, tak si tohle stejně koupíte, ať verdikt dopadne jakkoli. Pro vás ostatní, bych doporučil zakoupení nějakého podobného titulu, než dávat těžce vydělané korunky za hru, která vás pravděpodobně moc nenadchne.

— Pavel Hacker

Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** 3D arkáda. **Vývoj / distribuce:** Ripcord / Zombie. **Multiplayer:** Ano. **Podpora:** 3D akcelerace.
Minimum: P 266, 32 MB RAM, 4 MB grafické paměti. **Doporučeno:** PII 450, 128 MB RAM, 32 MB grafické paměti, SB. **Nejlepší podobné hry:** Spec Ops (79 %), Delta force 2 (82 %).
Pro: Věrné zpracování. **Proti:** Špatný design misí. **Grafika ★★★★, hudba a zvuky ★★★, hratelnost ★★★. Celkové hodnocení: 70 %**

the wheel of time

Co bylo, co je a co bude jedno je

Něco nevyšlo...

Na začátek bych chtěl osvětlit, že to "jedno je" znamená, že to je dohromady, a ne, že se na to můžeme prostě vykašlat. To si rozhodně nemyslí Elayna, hrdinka tohoto příběhu. Že do sídla jejího řádu vnikl muž, to ještě přežila, že povraždil několik řádových sester, to taky snesla, že ukradl nejcennější artefakt, to přežila taky, ale když jí dal facku, začalo být zle...

Ale abych nepředbíhal, THE WHEEL OF TIME je akční střílečka v duchu 3D, založená na enginu z UNREALu, nevyniká však svou grafikou nebo perfektní hratelností, ale příběhem. Nechtěl bych zklamat staré pařany DOOMu nebo naopak uškodit lepší polovičce naší populace, ale když je hlavní postavou žena, tak to asi nebude klasická akce vtrhnout do místnosti a všechny tam postřílet.

Hratelnosti trochu ubírá nakupení mnoha druhů artefaktů, které můžete používat. Nechtěl bych říci, že jsou některé zbytečné, ale často jsem používal jen asi polovinu z celkového počtu. Tím, že jich je tolik, se ztížilo přepínání mezi nimi (v zápalu boje jsem stěží našel lékárničku). Na druhou stranu se však s těmito artefakty otevírají nové možnosti a kombinace. Když už jsme u ovládání, i když je sukně asi velmi nepohodlný oděv do bitvy, přece jenom bych uvítal, kdyby se moje Elayna taky urážila někdy skrčit, ale bohužel musí zůstat jen u mého přání, protože by to určitě bylo pod její důstojnost. Konečně jsem také dostal prostor k vyjádření svého názoru na otevírání dveří. Snad ve všech akčních hrách trochu novějšího typu se dveře otvírají tak, že k nim přijdete. Normálně to není tak hrozné, ale tady mě to několikrát stálo život. Proto bych položil takovou řečnickou otázku: "Proč si ty dveře nemůžu otvírat, až když chci?" (předem se omlouvám všem, kteří tuto větu budou číst a vyhovuje jim samovolné otvírání dveří). Možná by se celá ta věta dala vyškrtnout, protože pochybuji že si ji nějaký tvůrce her někdy přečte.

Již jsem se zmínil o grafice – nechtěl bych ji nějak znehodnocovat, není vůbec špatná, ale na druhou stranu by mohla být o něco lepší, než je dnešní průměr (možná to s tou kritikou trochu přeháním, protože poté, co jsem skočil do vody, potkal jsem takové roztomilé hejno rybiček, a když jsem se promenoval okolo pavučin, tak na nich běhali pavouci). A abych měl tu kritiku pohromadě, tak bych zkritizoval počítačovou inteligenci. Potvůrky se občas chovají trochu divně a střílí někam vedle vás, ale možná jsem blbej já a ony jen dokáží předvídat i úhybný manévr, který jsem nikdy neplánoval.

To bylo opravdu "o prsa"!

Když už jsem nakousl ten příběh, tak celá hra je dělaná na motivy stejnojmenného románu Roberta Jordana. Velice dobře jsou mise provázány s jednotlivými animacemi, takže vlastně prožíváte celý příběh skoro na vlastní kůži. Animace jsou na začátku nebo na konci skoro každé mise, a tak neztratíte kontakt s dějem.

Základem příběhu je jako obvykle zápas dobra a zla, dobro je zastoupené jednou hodnou bohyní, která lidstvo obdařila magií (a samozřejmě vámi), a zlo zastupuje klasický DARK ONE, který si vykopal svoji díru, ve které kuje své pikle na ovládnutí světa. Ale přišel takový pěkný bojovník a udělal Jeho temnému veličenstvu čáru přes rozpočet – zavřel mu jeho díru pomocí čtyř SEALů, nejmocnějších artefaktů. Ale jak už to bývá, léta plynula a časem se našel někdo, koho napadlo ten příklop rozbít, a tak teď musíš najít znovu všechny artefakty dřív, než je sežene DARK ONE. Tak začíná tvoje hledání a souboj s temnými silami spodobněnými dvěmi chlápky, kteří naštěstí moc nespolupracují. Protože jste vlastně křehká žena, nemůžete bojovat normálními zbraněmi jako je meč nebo samopal, ale musíte využívat magii a kouzlit a kouzlit atd. K tomu právě

slouží již zmíněné artefakty, ve hře vznešeně nazývané ter'angreal. Jsou rozděleny do deseti skupin a u každého je docela srozumitelná nápověda, co že to vlastně dělá a jaký živel to využívá. Náboje sbíráte tak, že sbíráte artefakty, ale u některých je velice malý limit na jejich počet (např. Dart ter'angreal má limit 100, ale vystřílíte je na 4 potvory). Skupiny jsem pojmenoval sám, tak to neberte za moc směrodatné. První je taková standardní střílecí, obsahuje Fireball, Dart a Air pulse, kterého je nekonečně (stejně jako páčidla nebo motorové pily). Ve druhé skupině je tzv. homing, naváděná střela Seekr, koule s jedem Decay a Chain Lighting. Třetí skupina jsou štíty, od normálního Personal až k odrážecímu Reflect shield, a jako návdavek ještě speciální Fire nebo Wather shield. Ve čtvrté jsou takové vychytávky pro snadnou cestu, jako je Swap places aj. V páté je pár pomocníků v nouzi, jako například Sever, který mezi vámi a protivníkem postaví zeď. V šesté je plno zajímavých věcí, například Freeze, Exlplosion Ward – jestli si rádi zaminováváte cestu, tak je to pro vás jako dělané – nebo můj oblíbený Whirl Wind, s pomocí kterého se nestvůry krásně hází do jakékoliv větší propasti. Sedmička skoro nestojí za zmínku, neboť se v ní nacházejí takové zbytečnosti jako Personal Ilusion, na které neskočí ani ta nejhloupější příšera. Zato bez osmičky bych se rozhodně neobešel, protože obsahuje již zmíněný Heal a Levitaci, bez které to na některých místech prostě nejde. I v devítce jsou užitečné věci, Trap Detector, Light Spore nebo Tracer, který vám vždy ukáže tu správnou cestu. A v desítce, no kdybych vám řekl úplně všechno, neměli byste žádné překvapení a to vám přece nemůžu udělat. Rozhodně nepovažujte tenhle výčet za úplný (skoro si myslím, že jsem možná i někde něco vynechal, popřípadě jsem to vůbec nenašel), je to jen taková malá ilustrace, s čím že to ty ženy bojují, když nemají zrovna v ruce svůj oblíbený váleček. Jak jsem se zmínil, není to jen bezduchá střílečka. Tak za prvé: kdyby mě to náhodou popadlo a já vtrhl do dveří a chtěl je všechny postřílet, brzy by ze mě byla mrtvola v sukni, protože Elayna toho bez nějakého toho štítu moc nevydrží (prostě není nad pořádného bouchače s kulometem). Za druhé: sem tam se ve hře objeví nějaký ten drobný puzzle, který vám dá trochu zabrat a zabere trochu času a mozkové kapacity. Taky se objevuje několik druhů pastí, které vám neustále doslova otravují život. Mě osobně se nejvíc nelíbila mlha, která v prvních levelech číhala v každé díře ve zdi a neustále mě honila a nešla zničit a ... no prostě mi pila krev. Naštěstí v dalších levelech se už moc nevyskytuje a místo ní se začínají objevovat snesitelnější bodáky ve zdi a díry v zemi. Někdy vám stojí v cestě mina, ale ta naštěstí červeně svítí, když si to budete pamatovat, ušetříte si jeden život (v mém případě dva) a trochu času s přemýšlením nebo loadováním. Poměrně dobrá past je na jednom schodišti – dole si nevinně svítí miny a jen co vlezete na první schod, nemáte pod nohama schody, ale skluzavku. Samozřejmě nesmí chybět taková klasika jako fireballs za zdí atd. Možná bych se odvážil tvrdit, že pasti, kouzla, příběh a zpracování povýšili THE WHEEL OF TIME z klasické střílečky na takového hybrida dungeonu a 3D akce. Rozhodně bych to tak nazýval raději, protože kdyby šlo jen o klasickou střílečku, našlo by se mnoho menších nedostatků, ale takhle jsem mohl vyzdvihnout určité nové a docela dobré prvky, které určitě přispěly k zábavnosti a možná i realističnosti celé hry. Nevím, jestli se mi podařilo popsat atmosféru celé hry, ale lépe to prostě nejde. Všechno si stejně musíte alespoň jednou zahrát.

Jako doplněk bych se ještě rád zmínil o možnosti multiplayeru, takže až vás to přestane bavit proti přihlouplým trolům, můžete si klidně zahrát se svým kamarádem a v tomto případě třeba i s kamarádkou. Nezmínil jsem také možnost stavění vlastních levelů v builderu, který je ke hře přidán, takže asi nebudete mít poměrně dlouho o zábavu nouzi.

Jak se začíná stávat mým oblíbeným zvykem, zapomněl jsem na zvuk. V případě THE WHEEL OF TIMEu by to ale byla opravdu velká škoda. Jelikož v prvních kolech putujete venku v okolí WHITE TOWER, můžete si vychutnat opravdu pěknou bouřku s krásnými blesky a vším ostatním, co k tomu patří (nevím proč, ale vždycky jsem se toho hromu nějak lekl). V dalších kolech si můžete vychutnat kvílení duchů a jiné podobné lahůdky. Vše doprovází muzika, která opravdu stojí zato (v review verzi byla na druhém CD ve formátu MP3 spolu s animacemi).

Hra má poměrně vysoké nároky na hardware, a i když nevyžaduje dokonce ani Direkt 3D, standardní rozlišení je 640 na 480, a tak by se to někomu se slabší kartou mohlo sem tam trochu trhnout.

Celkově se hra THE WHEEL OF TIME určitě povedla a až na tu trochu kritiky na začátku jsem byl poměrně spokojený. Nevyrovná se samozřejmě takovému Half-lifu nebo jiným formátům, ale svými inovacemi a hlavně tím příběhem si jistě dobude své místo na výsluní nebo respektive místo ve stínu vaší CD mechaniky.

— Robert Polák

Já to tady vedu!

Když se rozzlobíme, tak jsme zlí.

Zase ta mlha...

Bon voyage!

Zkrocení zlého muže...

Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** 3D akční střílečka. **Vývoj / distribuce:** GT Interactive Software. **Multiplayer:** Ano. **Podpora:** 3D akcelerace. **Minimum:** P 233, 32 MB RAM. **Doporučeno:** P II 400, 96 MB RAM, 32x CD-ROM. **Nejlepší podobné hry:** Unreal (90 %), Heretic (80 %).
Pro: Neobvyklý přístup, dobrý příběh, hlavní hrdinka. **Proti:** Vyšší nároky na HW, výměna zbraní. **Grafika ★★★, hudba a zvuky ★★★★★, hratelnost ★★★★. Celkové hodnocení: 75 %**

Theme Park World

Kvalitní předělávka starého Theme Parku čeká jen a jen na vás

Jistě všichni znáte stařičký dobrý Theme Park. Ve své době to byla klasika, která vynikala v nejednom směru. V Bullfrogu se tenkrát rozhodli, že po jednom úspěchu bude logicky muset následovat další, a tak rok po Theme Parku spatřil světlo světa Theme Hospital. Po dvou letech se znovu Bullfrog pokouší získat si naše pařanská srdce hrou Theme Park World.

Jak většina z vás pochopila, Theme Park World je pouze předělávkou původního Theme Parku. Nutno však podotknout, že předělávkou velice kvalitní. Jako již v původní verzi budete i zde muset budovat zábavní park se vším všudy. Od nenákladných atrakcí přes občerstvení a toalety až k gigantickým atrakcím, jako jsou horské dráhy či autodromy. To vše se samozřejmě neobejde bez kvalifikované obsluhy a údržby, a tak budete muset také najímat mechaniky a opraváře. Aby to nebylo tak jednoduché, nebudou vaše nudné a zaostalé atrakce za chvíli malé caparty ve vašem parku bavit, a proto budete vymýšlet nové atrakce. Na to samozřejmě budete potřebovat partu šikovných a vynalézavých vědců. Mezitím, než vymyslíte a postavíte tu či onu atrakci, budete muset malé zákazníky bavit, a k tomu jsou jako zrození lidé ve směšných kostýmech. Samozřejmě jsou tu k nájmu i strážci pořádku či uklízeči. A tak to běží pořád dál a dál, vy stavíte atrakce, malí haranti je záměrně "demolují", vy je opravujete a vymýšlíte nové a svět se točí a točí.

Oproti původnímu Theme Parku je zde hned několik vylepšení. První, které vás po spuštění hry hned praští do očí, je fakt, že zde není menu jako v ostatních Theme hrách, ale pouze výběr mezi dvěma herními módy. Tím prvním je částečná simulace. To je, stručně řečeno, obdoba původního parku. Dostanete vyznačené území, na kterém budete rozvíjet svou představivost a bavit hordu mrňat. Druhá volba je pro pravé stratégy. Je to Full simulation. Zde dostanete možnost stát se milionářem, postavit si vlastní síť parků. Tato volba je ale o poznání těžší a náročnější na čas. Dalším vylepšením je, že nebudete hrát na kola, ve kterých když splníte daný počet kritérií, postupujete do dalších, kde máte k dispozici další lepší atrakce, ale že jsou tu nyní k dispozici čtyři parky. Budete si moci vybrat mezi vesmírným, hororovým, pravěkým a "funny" světem. Ne všechny jsou však přístupné hned od začátku. Ke každému budete potřebovat určitý počet klíčů.

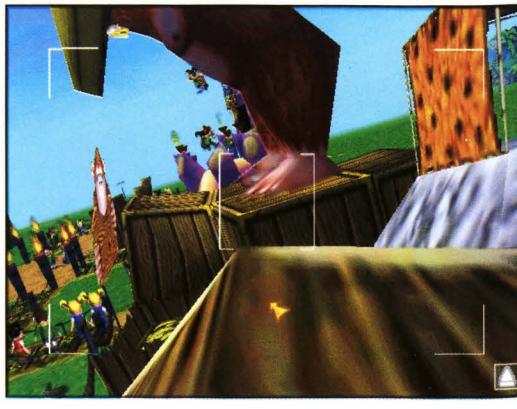
Samotná tvorba parku probíhá jako v ostatních hrách tohoto typu. Postavíte atrakce, WC a další "vymoženosti". Pospojujete to všechno cestičkami, sem tam postavíte nějakou tu blbůstku jako kašnu nebo skálu či zasadíte keřík. A park je hotov.

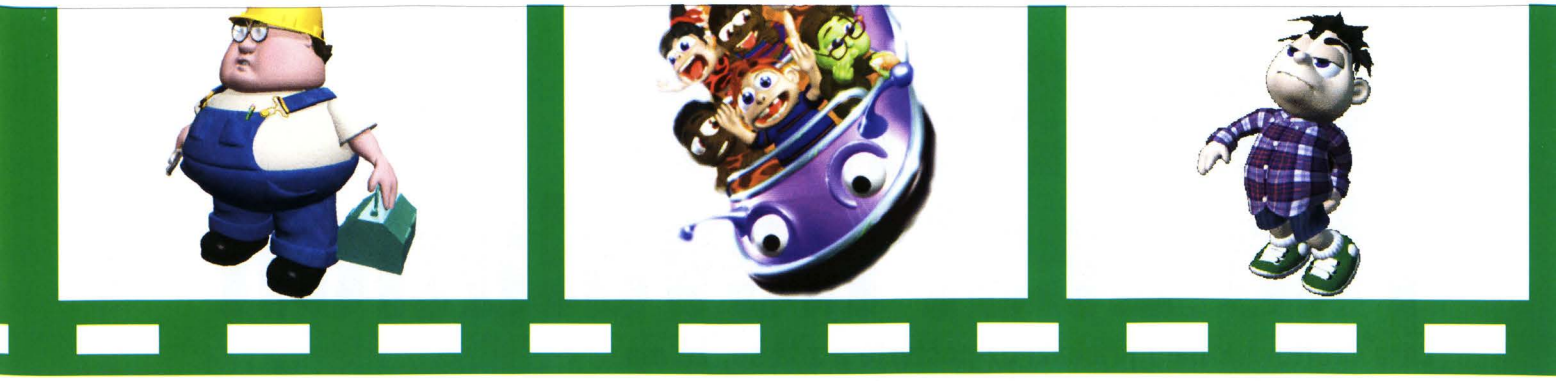
Zpočátku jste vybaveni pouze jedním klíčem, kterým můžete odemknout jen pravěk a horror. Další klíče dostanete za splnění kritérií (jako například spokojenost harantů, návštěvnost) nebo speciálních úkolů v jednotlivých misích. Další změnou, které si hned všimnete, je grafika. Nejenom že je celý park 3D, ale běhá v Hi-coloru v 800x600, a to zcela plynule i na pomalejších počítačích. Tu grafiku prostě musíte vidět (škoda, že na stránku nejde vložit video). Zpočátku mi sice připadala trochu hranatá, ale na to si rychle zvyknete. Až totiž uvidíte postavený park v pohybu, nebudete věřit vlastním očím.

A to jsem se ještě nezmínil o největším a geniálním výplodu Bullfrogu. Nevíte, zda je vaše horská dráha dost dobrá? Jestli je na autodromu dost zatáček? Tak si to prostě a jednoduše vyzkoušejte na vlastní kůži. Ano v TPW se můžete přepnou do pohledu "z vlastních očí" a užívat si ve vlastním parku, což dává hře nový rozměr. Můžete se vtělit do jakékoliv postavy či navštívit jakoukoliv atrakci. To má jednu velikou výhodu, nemusíte totiž stát dlouhé fronty jako vaši malí zákazníci.

A teď něco k vlastnímu hraní. Jako v ostatních "Theme" hrách i zde máte pomocníka, který vám do všeho neustále kecá a sděluje vám dle něj důležité zprávy z vašeho parku. Jak to byl v Theme Hospital logicky doktor, tak zde je to zcela nelogicky mravenec (opravdu nevím co má mravenec společného se zábavním parkem, snad jedině to, že se zde těchto zvířátek nejvíce zašlápne). V jeho rádoby vtipných poznámkách se dokonce místy objevuje i náznak humoru. A opravdu mě dostalo, když měl v horror parku zaseklou sekyru do hlavy. Mimo něj je zde i on-line nápověda v dolní části obrazovky, která vám při každé akci radí co a jak.

Co se týče obchodnické části hry, ta je nejvíce podobná té v Roller Coaster Tycoon. I zde závisí





Někdo přijede busem, někdo lodí a ti nejmajetnější letadlem.

Vstávej ptáku, dám ti jednu do zobáku.

prodejnost daných věcí na několika elementech. Prvním z nich je nálada nakupujících a jejich finanční stav, druhým elementem je bezesporu počasí. Těžko si někdo bude kupovat zmrzlinu za sněhové vánice (tedy až na našeho profesora matematiky). Posledním elementem je poměr kvalita : cena. Těžko si někdo koupí hamburger s nulovou kvalitou, za který budete požadovat nekřesťanských 100 dolarů. Kvalitu, cenu a množství produktů a surovin si můžete nastavit v daném stánku. Skvělým nápadem je tlačítko, které srovná všechny atributy stejně u všech stánků daného typu, což se hodí u speciálních úkolů. Ano, i v této hře je několik druhů speciálních úkolů, jako například prodat x hamburgerů za x dní, přilákat do parku 100 zákazníků za 5 dní atp. Frekvence úkolů, jejich obtížnost a finanční odměna za splnění se liší dle parku, ve kterém se nacházíte a také vaší finanční situace. Po splnění úkolu dostanete odměnu a "Golden ticket", což je jakýsi diplom. Za tři Golden tickety získáte již výše zmiňovaný klíč.

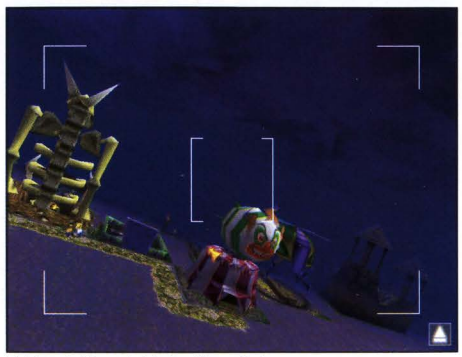
Samotná tvorba parku probíhá jako v ostatních hrách tohoto typu. Postavíte atrakce, kterých je na výběr několik desítek. Atrakce sice na každém ostrově vypadají jinak, ale v postatě jsou založeny na stejném základě – obchody, WC a další "vymoženosti". Pospojujete to všechno cestičkami, sem tam postavíte nějakou tu blbůstku jako kašnu nebo skálu či zasadíte keřík. A park je hotov. Po té stačí pouze najmout nějaký personál a zvolit vhodné ceny, a pak už se jen dívat, jak vaše finanční konto rychle roste (teď jde o to, zda do plusu nebo do mínusu).

Co se týče ovládání, je to bezproblémová záležitost. Celý park stavíte pouze pomocí myši. Jediná činnost, ke které použijete klávesnici, je změna pohledů a popřípadě pojmenování vašeho personálu a atrakcí. Jsou tu sice i takové vymoženosti, jako funkční klávesy na kopírování atrakcí, ale ty pravděpodobně využijete minimálně.

Dalším chytrým fíglem, který si na nás Bullfrog vymyslel, je možnost propojení na internet, kde si můžete popovídat s dalšími obdivovateli parků, prohlédnout si jejich parky nebo zde zanechat pěkný obrázek z parku vlastního. Je tu i možnost zanechat zde celý svůj park, který si tak bude moci vyzkoušet celý svět.

Jedinou slabůstkou, kterou lze TPW vytknout, je zvukový a hudební doprovod. Hudba je sice dobrá, ale poněkud monotónní a hraje pouze v pozadí. Kdyby zde autoři udělali něco jako v Roller Coaster Tycoon, kde u každé atrakce hraje hudba jiná, bylo by to rozhodně lepší. No co, nikdo není dokonalý. Zvuky jsou omezeny pouze na skřípot atrakcí či žvatlání mrňousů a mravence. Mimochodem, když mravenec něco povídá a vy někam kliknete myší, odkašle si a bude povídat něco jiného. Takže hra po několika hodinách, kdy už mravence totálně ignorujete, vypadá, jako kdyby váš počítač nastydl.

Je libo mozeček?



Tohle mi připomíná jeden film s Batmanem.

A pár slůvek na závěr. Theme Park World je celkem povedená předělávka starého Theme Parku s vynikající grafikou a slabšími zvuky, která neomrzí ani po dlouhé době. Pokud máte rádi tento typ her, bude vás TPW jednoznačně bavit i několik měsíců.

—Michal Kratochvíl

Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Strategie. **Vývoj / distribuce:** Bullfrog. **Multiplayer:** Ne. **Podpora:** Není. **Minimum:** Celeron 266, 32 MB RAM, 4 MB grafické paměti. **Doporučeno:** Pentium II 333, 64 MB RAM, 16 MB grafické paměti. **Nejlepší podobné hry:** Roller Coaster Tycoon (87%), Theme Hospital (75%), Theme Park (72%). **Pro:** Grafika, variabilita prostředí, možnost pohledu z vlastních očí. **Proti:** Zvuky a hudba. **Grafika ★★★★★. Hudba a zvuky ★. Hratelnost ★★★★. Celkové hodnocení: 85 %**

Tomb Raider: The Last Revalation

Lara Croftová k nám přichází už počtvrté a zdá se, že má ještě dost síly na to, aby si udržela naši pozornost.

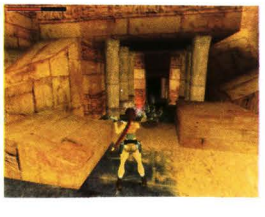
No co pak to tu máme? Zdá se mi to nebo ne? Nezdá! Je to další pokračování veleúspěšného a snad všemi oslavovaného Tomb Raidera. Kdo by to byl čekal, že vyjde čtyřka. Popravdě řečeno to nejspíš čekal každý, kdo už má nějaké ty zkušenosti s počítačovými hrami a uvědomuje si, jaké popularity se této hře, respektive jejím třem předchůdcům, podařilo během předešlých let dosáhnout. Ano, ano, Tomb Raider si nepochybně našel cestičku k srdíčkům mnoha členů herního publika a řekl bych především té jeho mužské části. Přiznejme si, že to vždy nebylo jenom skvělé zpracování, které si nás podmanilo a donutilo nás strávit nespočetné hodiny před monitorem. Ale mnohokrát to zapříčinila právě ta hezoučká osůbka, kterou máte pod svou kontrolou. Použití něžného pohlaví na zosobnění hlavního hrdiny namísto již okoukaných svalovců a tím následné zaútočení na základní lidské pudy já osobně považuji za jeden z nejmazanějších tahů, co kdy herní výrobci provedli. Nicméně nerad bych to příliš rozpatlával a vzdaloval se tak od svého úkolu, kterým je zrecenzování této hry.

Tak tedy celý příběh vypadá zhruba takto. Podle pradávné egyptské legendy před mnoha a mnoha stoletími Horus, též nazývaný syn světla, přelstil tajemného a krutého boha Seta a uvěznil ho v jedné z podzemních egyptských hrobek. Ve 20. století se však Setovi podaří uniknout se zajetí temnot a chystá se ve vzteku zničit celý svět. To samozřejmě naše hrdinka nesmí dovolit. A aby této zkáze zabránila, vydává se hledat záchranu do Egypta. Ale to bych zas příliš předbíhal, začátek hry se nalézá úplně někde jinde. A to k mému překvapení v době ještě vzdálenější než při prvním setkání s Larou Croftovou. Na samém počátku se totiž dostáváte do doby jejího dětství, kdy toho ještě moc neuměla (a dokonce i místo svého klasického dlouhého copu měla dva malé, takové ty holčičí). Avšak již tenkrát se v ní začaly probouzet k životu archeologické vášně, a tak se Lara vydává na svou první výpravu, zatím však jen pod odborným dohledem zkušeného archeologa Wernera Von Croye, starého přítele Lařina otce. Tato část hry také tedy tvoří jakýsi tutorial, kdy se potloukáte v temné hrobce za doprovodu vašeho učitele a musíte si od něj vyslechnout podrobný návod na každý sebemenší pohyb. Pro začátečníky je to jistě veliký přínos, ale ostřílení profesionálové budou nejspíš skřípat zuby, protože se tento úsek hry nedá nijak přeskočit. Přesto však věřím, že všichni tuto maličkost snadno překousnou, aby poté již mohli vychutnávat požitky z vlastní hry. A můžu vám slíbit, že toho bude na vychutnávání docela hodně.

Opět se setkáme s množstvím bezvadně vytvořených prostorů, narazíte zde na obrovské podzemní sály, zatopené koridory, tajné chodby, místnosti se spoustou smrtících pastí a dokonce i na místnosti otočné. Jak již bylo řečeno, všechno je zasazeno do egyptského prostředí, takže i veškerá výzdoba je vytvořena v daném stylu a to velmi precizně. Oprýskané nástěnné malby s motivy egyptských božstev, obrovská sloupoví, posvátné sochy mrtvých vládců dávného Egypta, toto všechno můžete v novém Tomb Raiderovi spatřit. Když tedy už nic jiného, tak alespoň zazáříte při hodinách dějepisu. Rád bych vás však ujistil, že ne všechna akce se odehrává v temných a zatuchlých chodbách podzemních hrobek. Podíváte se i na písčitý povrch, kde se budete moci dokonce prohánět v terénním vozítku či vychutnávat projížďku vlakem saharskou pouští.

Co se týče grafické stránky hry, zůstává Tomb Raider od předcházejícího dílu téměř nezměněn. Jakési nepatrné zlepšení tu sice je, ale nečekejte, že uvidíte něco, co jste ještě neviděli. Je to spíše pár drobností, na které během hraní narazíte a které příjemně pohladí na duši každého počítačové hráče. Příkladem takovýchto maličkostí jsou docela kvalitně propracované světelné efekty nejen při užívání světlic, jimiž je Lara vybavena pro zkoumaní tmavých částí podzemních hrobek, ale i výsledné zpracování otevřeného ohně, které také působí vcelku pěkným dojmem. No, není toho sice moc, ale všechno zlé je pro něco dobré. A to dobré je, že si Tomb Raidera budou stále moci zahrát i majitelé těch slabších strojů. Jestli vám tedy běžela trojka svižně a bez problémů, nemáte se čeho obávat.

Grafika sice nedoznala velkých přeměn, ale samotný koncept hry, co se tedy týče rozložení jednotlivých herních aspektů, se přece jenom trochu změnil. Oproti předešlým dílům je zde zřejmě daleko více různých logických questů, a to nejen mačkání knoflíků, posunování bedýnek či hýbaní páčkami. Setkáte se tu s úkoly daleko rafinovanějšími. Někdy je jejich řešení dokonce tak obtížné na odhalení, že by to mohlo méně zkušeného hráče odradit od dalšího snažení. Původně jsem zde chtěl zmínit nějaké ty příklady takovýchto úkolů, ale na konec jsem si řekl, že bych tím jenom zbytečně prozradil řešení, a to by všechno to hraní bylo pak úplně k ničemu. Protože, jak jistě mnoho z vás ví, ten



krásný pocit vítězství přichází jen tehdy, pokud mu předcházely hodiny trápení, zoufalých pokusů všeho druhu, potulování se kolem zdí ve snaze najít neexistující páku a následné proklínání autorů hry. Jo, to je pak teprve něco, když pak nakonec člověk sám bez cizí pomoci přijde na to správné řešení. Nicméně jednu radu bych vám přece jenom dal, jestli tedy budete Tomb Raidera: The Last Revelation někdy hrát a z ničeho nic nebudete vědět jak dál, nikdy se nevzdávejte, protože to řešení tu vždycky je. Častokrát bude dokonce tak blízko, že do něj budete doslova narážet hlavou. a přesto ho stále nebudete schopni vidět. Jak říkám, hlavní je nevzdávat to. Ačkoliv tedy některé z logických úkolů nejsou vůbec jednoduché, oceňuji jejich přítomnost a četnost, což znamená procenta nahoru.

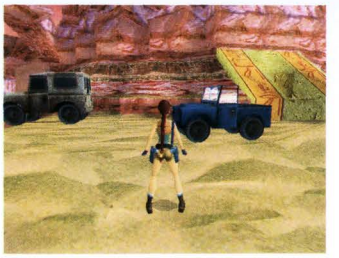
Jestliže se ti z vás, ve kterých dřímá poněkud akčnější duch, snad začali strachovat, že někdo z jejich oblíbeného titulu vytvořil jeden velký rébus bez všeho toho hopsání, běhání, střílení, plavání a bůh ví čeho ještě, klidně od svých obav můžou upustit. Mohu vás totiž ujistit, že všechna akce ve hře zůstává, a to v dostatečné míře na to, aby ukojila váš chtíč. Lara pilně trénovala, takže opět láme rekordy jak ve skoku dalekém tak i vysokém a někdy dokonce i při skoku hlubokém, což na ní ale občas zanechá nějaké ty následky. Někdy jsou to bohužel také následky definitivní, pracovně též nazývané jako přeražpáteřnadvakrát. Tvrdým tréninkem si též zlepšovala další svoji schopnost, kterou je běh sprintem. A tuto vlastnost nejen oceníte při přebíhání větších vzdáleností, ale především při zbabělém útěku před vašimi nepřáteli. Těch je ve hře habaděj, objevují se tu staří známí z říše zvířecí, narazíte samozřejmě také na protivníky z říše lidské a nakonec se utkáte i s členy říše nemrtvých, kteří jsou opravdu nepříjemnými soupeři. Co se týče inteligence nepřátel, zvířata jí moc nepobrala, takže jdou bez váhání přímo po vás, což je ale u zvířat v absolutním pořádku. Vaši lidští sokové nejsou sice také žádní Einsteinové, ale zato jsou velice dobře pohybově nadaní a mnohdy vás budou následovat i na ta nejnepřístupnější místa. Navíc docela slušně ovládají svojí bojovou výbavičku, tak například červený ninja je vlastníkem samopalu UZI, se kterým na dálku výtečně střílí, jestliže se však dostane blíž, dává přednost zbrani chladné. Po pravdě řečeno nevím, jak se ta jeho zbraň vlastně jmenuje, ale je to rozhodně strašlivá vychytávka, a to doslova. Ninja totiž může používat tuto věcičku dvojím způsobem. Jednak jako obyčejný meč, kterým vás velice rychle rozseká na kaši, nebo v případě že se sám dostane pod palbu, tak si mečík rychle rozloží na jakýsi tříčepelový vynález, jímž neomylně vychytává všechny vaše kulky. No je to prostě machr. Dalšími nemilými soupeři jsou tedy nemrtví, čímž mám na mysli především kostry, mumie a další podobnou havěť. Ohromná síla většiny z nich se skrývá v nesmrtelnosti, takže nejlepším způsobem, jak se s nimi vypořádat je položit je na zem brokovnicí, sbalit si kufřík a bleskově zmizet. Nebo to taky můžete zkusit ala Sára Connorová, což znamená dostřílet je až na kraj nějaké plošinky a přitom se modlit, aby vám v kritické chvíli nedošly náboje. A to dosud není všechno, možná ještě horší jsou brouci podzemníci, kteří se potloukají chodbami v obrovských hejnech a disponují neuvěřitelnou rychlostí. Věřte mi, že ty už nezastaví vůbec nic, jestli se vám nepodaří včas zdrhnout, tak vás spořádají na to tata. Mile mě také překvapil jedovatý škorpiónek. Samozřejmě jsem očekával, že po jeho bodnutí se jedíček dostane do krve, což následně zapříčiní pomalí úbytek životní energie, a to se také stalo. Co jsem však nečekal, byly vizuální následky otravy – obraz se začal různě kroutit, zvětšovat i zmenšovat. A v případě, že tento stav nastane zrovna ve chvíli, kdy se chystáte přeskočit nějakou hlubokou propast, tak to snadno může způsobit také vaši rychlou smrt. Ne všichni nepřátelé vám však budou přinášet jen zkázu. Některé z nich můžete využít i ve váš prospěch. Příkladem je ohromný ocelový býk, na kterého narazíte v jedné z podzemních hrobek. Nejdřív ho musíte pořádně vydráždit, aby vás začal neúnavně pronásledovat. A pak už jen stačí postavit se k zamčeným dubovým dveřím a ve správnou chvíli uhnout. Býček už vykoná zbytek.

Muzika není špatná, ale občas během hraní trošku zaniká. Pak se však naštěstí v důležitých momentech hry s rachotem znovu probudí k životu. Takže výsledný efekt zní vcelku dobře a daří se mu dostatečně udržet atmosféru. Zvuky jsou, stručně řečeno, normální. Výstřel z pistole zní jako výstřel z pistole a asi nikdy jinak znít nebude. Po zvukové stránce si tedy není celkem na co stěžovat.

Ovládání a základní principy zůstávají zcela nezměněné. Jestliže již máte s Tomb Raidery nějaké ty zkušenosti, neměli byste mít sebemenší problémy. Avšak jednu nepříjemnost bych zde chtěl vytknout. Je to sice jen taková maličkost a ani se to vlastně netýká ovládání, jenže mě to pořádně naštvalo, poněvadž jsem kvůli tomu přišel několikrát zbytečně o život. Jde o nepříjemné zasekávání o stěny, když s Larou plavete v úzkých zaplavených chodbou. Postavička se prostě občas někde zašprajcuje, začne sebou zmateně klepat a kyslík dochází a dochází ... až dojde.

Tomb Raider: The Last Revelation je nepochybně dobrá hra, na které je přece nějaké to zlepšení vidět a která rozhodně nebude dělat ostudu svým předchůdcům. Přesto bych však chtěl zdůraznit, že rozhodně nezáří novotou a ani nám nepřináší nic revolučního, co bychom na svých monitorech nikdy předtím nespatřili. Jestli vás tedy Lara Croftová ještě neomrzela, budete se čtyřkou určitě spokojeni (mimochodem nemyslím si, že by tato cifra měla tak úspěšnou řadu definitivně uzavřít). Pokuď však Laru již nemůžete ani vidět, pak vám tato hra určena není a nechápu, proč jste vlastně na ní četli recenzi.

—Jan Filip

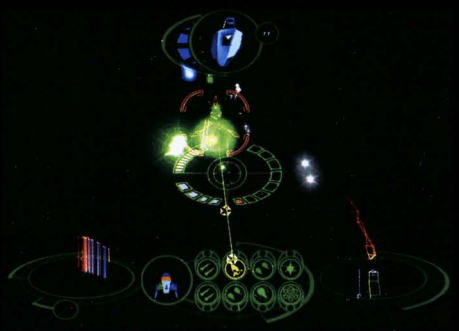


Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** 3D akční adventura. **Vývoj / distribuce:** Core Design / Eidos. **Multiplayer:** Ne. **Podpora:** 3D akcelerátor. **Minimum:** P 200 , 16 MB RAM, 4 MB 3D akcelerátor, CD-ROM 4x. **Doporučeno:** P 266, 32 MB RAM, 16 MB 3D akcelerátor, CD-ROM 8x. **Nejlepší podobné hry:** Drakan (86%), Indiana Jones and The Infernal Machine (90%).
Pro: Hodně logických úkolů, zajímaví nepřátelé. **Proti:** Moc se toho nezměnilo. **Grafika ★★★★, hudba a zvuky ★★★, hratelnost ★★★★. Celkové hodnocení: 82 %**

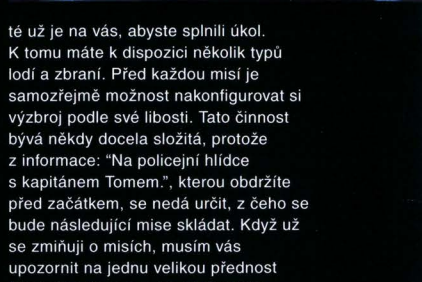
PHOENIX:

DEEP SPACE RESSURECTION

Phoenix je dynamický vesmírný simulátor s prvky adventure. Stanete se v něm policejním důstojníkem Beckem, který se za pomoci ruky osudu dostane do role hrdiny. Vzhledem k tomu, že se časy mění a lidstvo v budoucnosti evidentně nečeká žádná procházka růžovým sadem (jak se to snaží nastínit většina akčních her či amerických filmů), tak ani ve Phoenixovi vás nic dobrého nečeká. Hra je situována do druhé poloviny nového milénia. Před nedávnou dobou se lidstvo na planetě přemnožilo a jeho expanzi již nešlo zabránit. Těsně před koncem lidského druhu došlo k zásadnímu průlomu. Lidstvu se otevřely nové hranice. Ano, mluvíme o vesmíru. Velikém, neprobádaném, nekonečném. Čekajícím pouze na žravou lidskou touhu všechno vlastnit. Ale přežití něco stojí. Po několika letech dobývání vesmíru se lidé stali jen "kočovníky mezi hvězdami" dychtícími po "svobodě" a moci, vetřelci na ostatních planetách. V této době ztrácelo slovo demokracie svůj význam, nastala doba úpadku, doba temna. Nastal čas korupce a zločineckých organizací.



Dalším zlomem v dějinách lidstva bylo objevení mimozemských artefaktů, které vyvolalo vlnu paniky v obraných systémech (a nejen v nich). Časem byl ale navázán kontakt s dalšími civilizacemi, které byly naštěstí přátelské. Tyto dvě civilizace Maigr'ma a Ogh tvořily velký syndikát nazývaný nemastně neslaně Federace. Komerční aktivity se brzy začaly rozvíjet. Bohužel nejen na legální bázi. A znovu se přihlásila ke slovu korupce a zločin. Bylo by zá potřebí pevné ruky, která by vnesla světlo do temnoty a dala nastalému chaosu pevný řád. Ano, mluvíme o Intergalaktické policii.



Zpracování

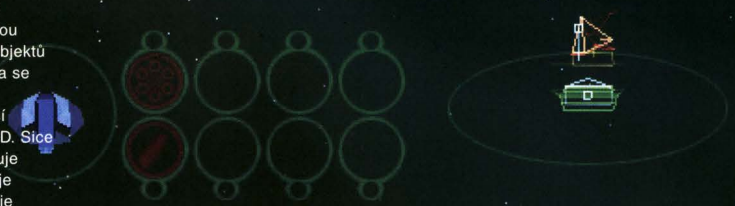
Jak již bylo řečeno, berete na sebe v této hře úlohu policisty Becka. Po krátkém intru, které vás uvede do děje, jste vhozeni do první mise. Mise jsou skvěle zpracovány. Většina jich začíná jako běžná policejní hlídka. V klidku si letíte, popíjíte kávu, listujete v časopisech a najednou přijde zpráva z velení. V sektoru x se něco děje. Prověřit, zničit, přivézt atd. Tyto zprávy jsou zpracovány jako in-flight briefing v podobě animace, ve které se odehrává rozhovor policejního centra a pilotů jednotlivých letek. Zde se také projevuje ona zmiňovaná forma adventure. Někdy máte totiž možnost zvolit si následující postup. Vše je řešeno formou rádiové komunikace s Centrálním velitelstvím. Po té už je na vás, abyste splnili úkol. K tomu máte k dispozici několik typů lodí a zbraní. Před každou misí je samozřejmě možnost nakonfigurovat si výzbroj podle své libosti. Tato činnost bývá někdy docela složitá, protože z informace: "Na policejní hlídce s kapitánem Tomem.", kterou obdržíte před začátkem, se nedá určit, z čeho se bude následující mise skládat. Když už se zmiňuji o misích, musím vás upozornit na jednu velikou přednost Phoenixu, kterou jsem nikde jinde nezaznamenal. Autoři to nazývají Multi-lineární strukturou misí. Tento terminus-technikus se vám pokusím vysvětlit. Multi-linear missions by se do češtiny dalo nejlépe přeložit asi jako několik souběžných misí. To totiž přesně vystihuje tento termín. V praxi to znamená, že se další mise mění podle vašich dosud dosažených schopností. A to hned dvěma způsoby. Za prvé je to děj mise a její obtížnost (počet nepřátel, jejich AI, typy jejich lodí) a za druhé je to vaše postavení v misi (hodnost, počet wingmanů atp.). Jak sami brzy zjistíte, tento jev je hře velice k dobru, protože i když hrajete některou misi vícekrát, není to stále ta samá mise, ale některé prvky se nepatrně mění.

Grafika

Další silnou stránkou této hry je grafika. Graficky je Phoenix zhruba na úrovni Freespace 2. Phoenix běhá ve spoustě rozlišení. Od skvělých 640x480 až po neuvěřitelných 1200x1600x32. Na to ale potřebujete odpovídající hardware v podobě velice kvalitní grafické karty. Hra podporuje všechny možné i nemožné grafické režimy. Od Software renderer, přes D3D, OpenGl až po Glide. Podpora DirectX6+ je samozřejmostí.

Jak jsem se již zmínil, po grafické stránce je Phoenix nejvíce podobný hře Freespace 2. Prostředí, ve kterém bojujete, je zpracováno velice podobně,

akorát je stále stejné. Létáte stále v "tomtéž vesmíru". Jedinou změnou bývá občas přítomnost nějakých objektů – planet či polí asteroidů. Chybička se vloudila, ale i přes tento nepatrný nedostatek to vypadá skvěle. Další podobností s Freespacem 2 je HUD. Sice není tak dokonalý, ale přesto splňuje všechny vaše požadavky. Obsahuje přehledný radarový systém, který je nazýván UPCS (Universal Psychological Colour-coding Convention). Je to věc podobná radarům v sérii her Hvězdných válek. Barevně jsou odlišeny lodě vaše, nepřátelské, civilní a obchodní. Tento systém ještě obsahuje jakýsi display, na kterém je zobrazen váš cíl a jeho poškození. Dále HUD obsahuje veškeré informace o vaší lodi a přehledně zobrazuje dané nastavení zbraňových systémů. Jako poslední šikovnou věc uvedu minimapu, která vás informuje, ve které části vesmíru se právě nacházíte.



Zbraně a boj

Vlastní boj se ve Phoenixu odehrává jako ve všech ostatních vesmírných simulátorech jen s tím rozdílem, že ne všechny zbraně fungují na všechno. Lodě jsou rozdělené do několika vlastních částí (trup, křídla, ocasní plochy, nákladový prostor, motory) a každá tato část je chráněna štítem. Štítů je několik typů od energetických až po kinetické. Některé štíty lze zničit pouze daným typem zbraně. Například kinetický štít můžete zničit pouze kinetickými minami, torpédy a duálními minami. Pokud do lodi s takovýmto štítem budete střílet lasery, nebo explozivními projektily, nic se jí nestane. Co se týče zbraní, jsou ve Phoenixu možné jejich dva módy. Buď mód útočný, nebo mód, který pouze vyřadí jistou část lodě z provozu. Toho lze využívat v některých misích, kdy máte například zajmout unikajícího agenta. Zneškodní se mu motory a je to.

Ovládání

Co se týče ovládání, je na tom Phoenix také celkem dobře. Sice vám z počátku chvíli trvá, než se zorientujete a zvyknete si na novou loď, ale poté je už všechno v pohodě. Abyste rozuměli tomu, na co si máte zvyknout, musím zde uvést několik faktů. Vaše loď nemá pouze jeden motor (tlačný), jak tomu bývá u většiny podobných simulátorů, ale jeden velký a deset malých (dost dlouho mi trvalo, než jsem si zvyknul na to, že mám i zpátečku). Tento systém umožňuje vaší lodi pohybovat se ve všech třech směrech a to nezávisle na sobě. Pokud se to ale naučíte ovládat, vaši nepřátelé nemají šanci.

Verdikt

Phoenix je dobrá hra s kvalitním příběhem a vynikající grafikou. Obsahuje spoustu skvělých prvků, pro které by si zasluhovala alespoň trochu vaší pozornosti. Pokud se rozhodnete pro Phoenix, nebudete litovat. Team 17 se zase jednou předvedl!!!

— Michal Kratochvíl

Zbraně

Lasers: Jsou základní zbraní. Je to laserem urychlená plazma. Slouží pro poškození nepřátelských kinetických štítů. Nemají žádný efekt na poškození vlastní struktury lodi.

Chaingun: Rychlopalná zbraň. Funguje ve dvou módech. První je *Armour piercing* – slouží pro vyřazení interních systémů lodí (disable). Druhou funkcí je *High explosive armour piercing*. Myslím, že ani nemusím vysvětlovat, k čemu slouží tato funkce. Bohužel, nevýhodou je, že nemají účinek na lodě se štíty.

Rocket launcher: Vystřelí velice rychlou raketu. Bohužel rakety nejsou naváděné. Z toho plyne použití na velké neohrabané lodě. Nemá efekt proti štítům.

Missile launcher: Podobné jako rocket launcher, akorát rakety jsou pomalejší a mají větší účinek. Výhodou je, že jsou naváděné. Ani tato zbraň nemá efekt proti štítům.

Blaster: Vylepšená verze laserů. Střílí v mnohem větší frekvenci a střely mají větší účinek. Ničí jak štíty, tak i strukturu.

Plasma cannon: Skvělá věc. Silné projektily, poškození štítů i struktury. Nevýhodou je pomalejší nabíjení a možnost montáže pouze do větších lodí.

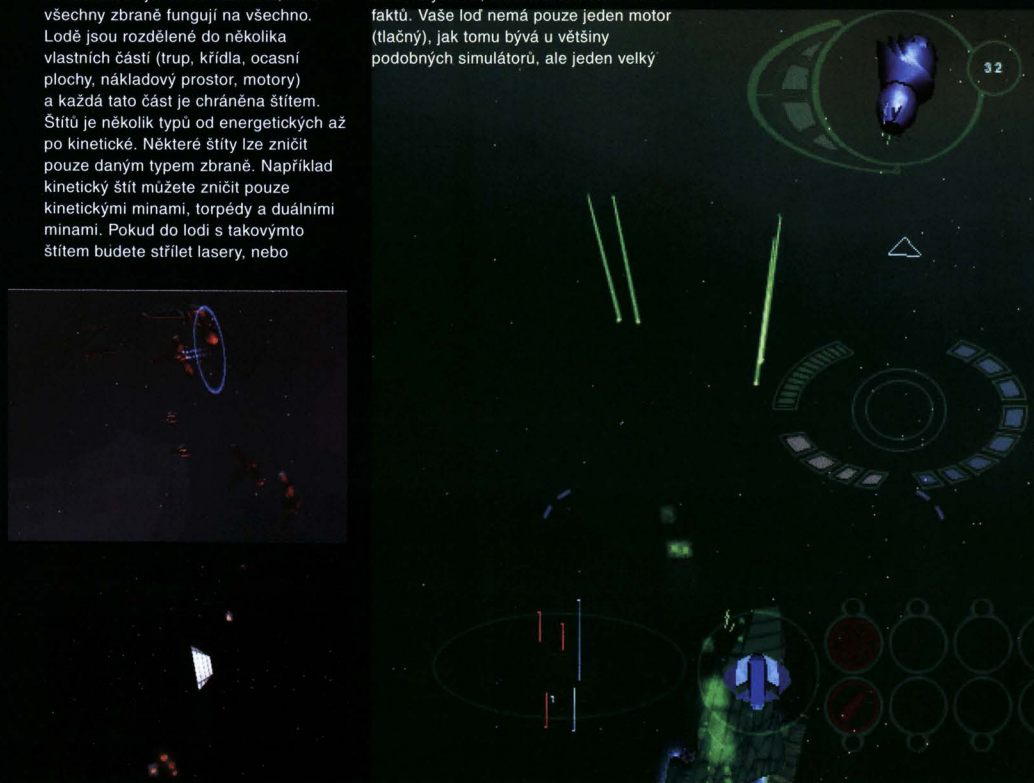
Energy bomb: Vystřelí projektil, který se pohybuje velmi pomalu, ale má obrovský ničivý účinek. Jeho vlastností je, že v okruhu 20 metrů kolem sebe ničí veškeré štíty. Je naváděný, takže se dá skvěle využít tak, že se vystřelí na větší loď, kolem které krouží a ničí jí štíty. Bohužel jeho použití v boji více lodí nadělá více škody, než užitku.

Energy mine: Tato zbraň po aktivaci zanechá za vaší lodí minu. Pokud se k této mině přiblíží nepřátelská loď, mina exploduje a poničí štíty oné lodě.

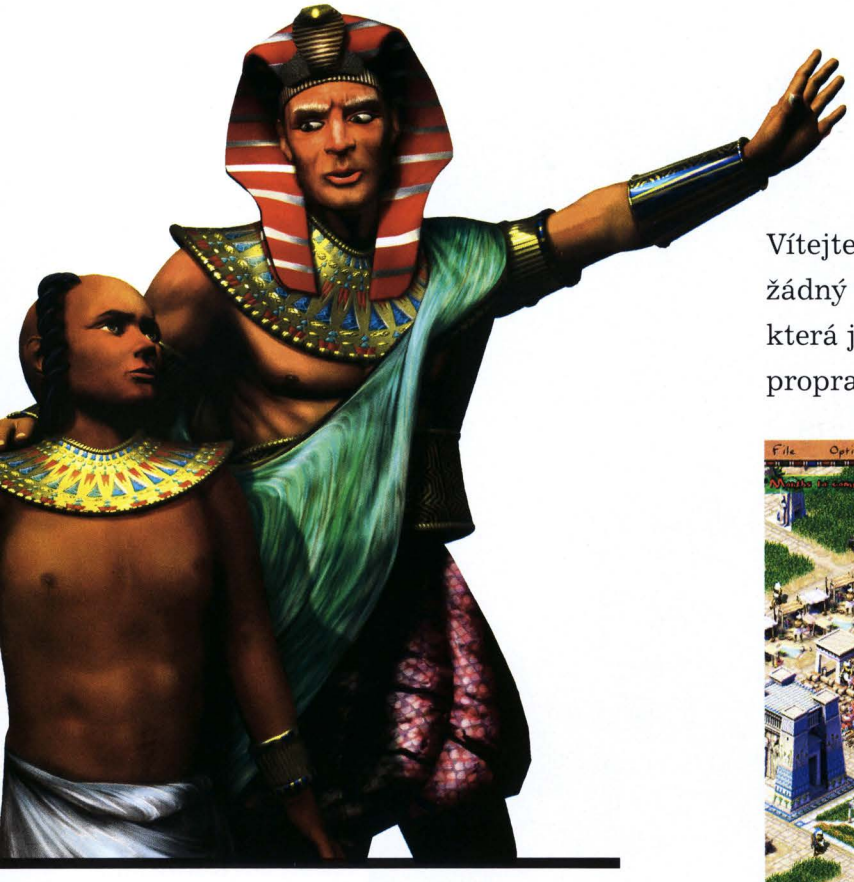
Kinetic mine: Funguje na stejném principu jako energy mine, akorát při explozi vystřelí řadu střepin. Tyto střepiny mohou být snadno vykryty pomocí štítů. Mají ale zničující efekt na strukturu lodí.

Combination of two-stage mine: Kombinace předchozích dvou. Nejprve vyvolá plasmatickou explozi, která poničí štíty, a v zápětí po ní exploduje druhá část, která zničí loď bez štítů. Výsledný efekt je slabší, než u předchozích dvou, ale položení dvou, či tří takovýchto min spolehlivě vyřadí jakoukoliv loď.

Fusion bomb: Největší a nejničivější zbraň na kterou můžete narazit. Bohužel není naváděná a je velmi pomalá. Několik takovýchto bomb dokáže zničit i křižníky největších tříd.



Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Vesmírný simulátor. **Vývoj / distribuce:** Team 17 / Microprose. **Multiplayer:** Ano. **Podpora:** OpenGl, Direct3D, Glide.
Minimum: PII 266, 64 MB RAM, 4 MB grafické paměti. **Doporučeno:** PII 450, 128 MB RAM, 32 MB grafické paměti, SB. **Nejlepší podobné hry:** Freespace 2 (98 %), X-wing Alliance (95 %).
Pro: Animace, zábava. **Proti:** Občas trochu monotónní. **Grafika ★★★★★, hudba a zvuky ★★★★, hratelnost ★★★★. Celkové hodnocení: 92 %**



Pharaoh

Vítejte, přátelé. Vítejte u hry, která neznamená žádný revoluční skok ve vývoji technologií, ale která je nadmíru zábavná a velmi pěkně propracovaná.

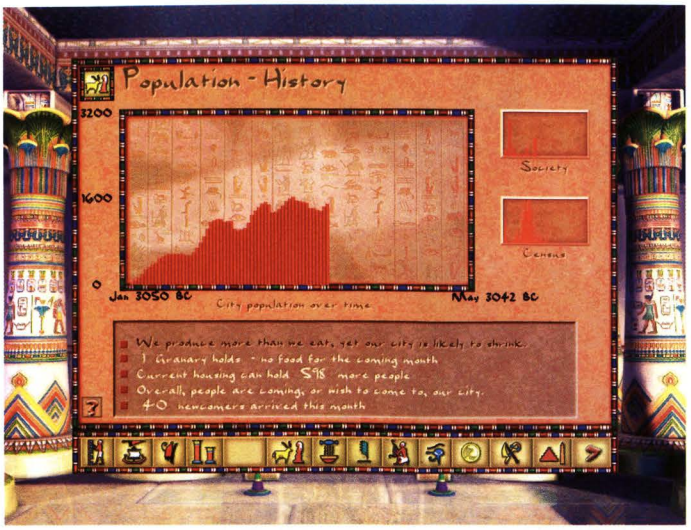
Vítejte ve hře, která v sobě skrývá hodiny dobré zábavy, spoustu poučných faktů, nádhernou grafiku a pěknou hudbu. Vítejte u hry, která změní váš život a rozšíří vaše obzory. Vítejte u Pharaoh.

Pharaoh je nejnovější *stück* od Sierry a je vskutku na co koukat. Naprosto neobvykle se napřed budu věnovat špatným stránkám této hry. Nebojte, bude to krátké (a ani to nebude moc bolet). Pharaoh je postaven na stejném enginu jako Caesar 3. Stejné vztahy mezi budovami, stejné postupy na získávání peněz, stejné způsoby na přitahování obyvatel, stejné válčení, stejné vzývání Bohů. Není to zrovna originální, postavit hru na úplně stejném enginu. Jako by se autoři chtěli ještě trochu svézt na úspěchu Caesara 3. Pokud na tomto místě poukazuji na fakt, že byl použit stejný engine, musím také poukázat na fakt, že je to dobrý engine, takže se zas tak moc neděje. Něco to znamená pouze pro ty, co hrají hru bez ohledu na to "multimediální pozlátko", kterým je grafika a hudba (jsou to hlupáci a já je nechápu).

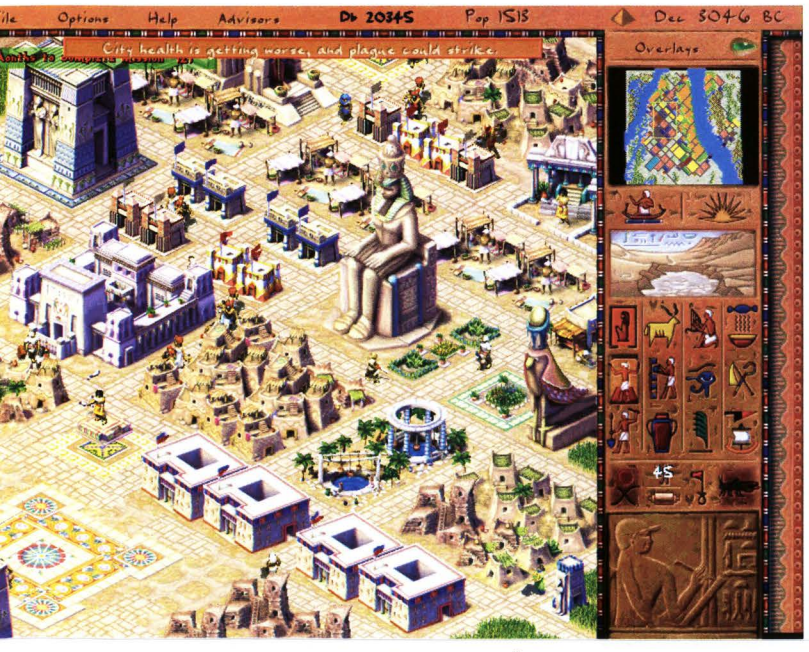
Pro takové je Pharaoh jednoznačná prohra a šmejd. Ale pro všechny ostatní...

Tak. A je to za mnou. To je všechno, co jsem chtěl říct ke špatným stránkám hry. Už jsem si říkal, jestli se mi ta hra má vůbec líbit. A teď k dobrým stránkám.

Pharaoh je hra, která se odehrává, jak už sám název napovídá, ve starém Egyptě. Jako hlava rodiny se tu budete protloukat a budete sdílet se svou říší dobré i zlé. Projdete Egyptem od jeho vzniku, kdy největším vynálezem byla rohož, až do doby, kdy si budete stavět pyramidy a kdy budete považovat vynález kola za samozřejmost. Ale začněme pěkně popořádku. Podobně jako v Caesarovi 3 i ve hře Pharaoh začínáte na rozlehlé pláni (tentokráte u břehů mocného Nilu) a vaším územím vede jediná komunikace (dalo by se říci tepna, ale ona je to spíš vlásečnice a tepnu z ní musíte udělat vy). Po této cestě k vám poputují přistěhovalci a bude to tatáž cesta, po které od vás budou utíkat, když s vámi nebudou spokojení. Záleží jen na vás. Podél této cesty vyměříte parcely budoucím přistěhovalcům. Oni si na parcele uplácají z úrodné hlíny Nilu svůj brloh. Od této chvíle po vás budou pořád něco chtít. Na jakou úroveň se domky pod vaším velením dostanou, záleží jen a jen na vás. Lidé si budou dlouho pamatovat příkoří, které jim provedete, a samozřejmě rychle zapomenou, co dobrého jste pro ně udělali. Jakákoli zbrklost se vám rozhodně nevyplatí. Aby zemljanky vzkvétaly a měnily se na stany, chaty, domky, domy a paláce, na to musíte dát obyvatelům maximum luxusu, všechno co lze dovézt a vyrobit, co nejvíce zábavy, bezpečí a lékařské péče. Samozřejmě stejně jako v Caesarovi i zde existují "zlé" budovy, které snižují hodnotu pozemku a potažmo i kvalitu domečku. Jak jste již jistě vytušili, polovina vašich příjmů půjde z pozemků. A čím vyšší bude jeho cena, tím vyšší bude i příjem. Dobře vyprojektované město ponese mnoho debenů do vaší pokladnice. Ale tím vaše vydělávání neskončí, neboť je tu obchod, který vám vydělává do pokladny exportem a stejným dílem upíjí importem. Tím jsem popsal jenom vršek ledovce. Hra samotná je velmi složitá a velmi komplexní. Kromě udržování svého města a jeho věčně nespokojených obyvatel se budete muset starat o obchod, o bezpečnost a o Bohy. Obchod se zaopatří víceméně sám. Stačí jen občasná a mírná intervence do obchodní sféry a můžete svůj obchod velmi rychle a svižně optimalizovat a vylepšit si tak obchodní bilanci. Tvrdé "balíčky" se vřele nedoporučují. Mohli byste přijít na mizinu, a to by



nebylo příjemné. (Pamatujete na scénu z "Mumie" kde mumifikují zaživa? Mňamka, co?) Na mizinu však nemusíte přijít jen vlastní vinou. Na mizinu a k nepěknému konci hry vás mohou přivést i Bohové. Stejně jako v Caesarovi 3 i tady jsou bohové. Samozřejmě jsou náladoví a závistiví, neodpouštějí, zkrátka antropomorfní představa Boha se vším všudy (i když fyzicky se člověku moc nepodobají – ale na druhou stranu metafyzická podoba Boha jako člověka není možná, pokud... zbytek jsem vyškrtl – cenzor a korektor). Bohové jsou tu na všechno. Je tu Bůh války, Bůh hojnosti, Bůh obchodu a podobně. Nasra... naštvat některého z nich znamená pohromu. Tak například naštvete boha hojnosti a Nil vám nepřinese záplavy a bude sucho a hlad. Lidi se budou bouřit a hádejte proti komu se ti nevděčníci obrátí? (Tak mě napadlo, kdyby vám Nil jednou nepřinesl úrodné nánosy, ale Mojžíše, byli byste úplně nahraní. Přečtěte si v Bibli, co znamenal Mojžíš pro Egypt!) Je třeba zmínit se i o válčení. I v Egyptě byly války a vy se jim nevyhnete. I kdybyste si měli od huby odtrhnout to pečené pštrosí stehýnko, peníze na válku musí být. Ve hře Pharaoh budete stavět nejen pozemní armády, jak tomu bylo u Caesara 3, ale přibylo i námořní (resp. říční) loďstvo. Armáda je samozřejmě nákladná, ale proti nájezdníkům nezbytná. Tipy na válčení vám říkat nebudu. Ale dá rozum, že nepůjdu do války, když na mě bude Bůh války naštvaný, a že nenechám nepřítele projít svým městem a podobně. I válčit se musí s ohledem na luxus a pohodlí obyvatel. A nakonec? No co je na konci? Přece smrt. A na tu se budete připravovat dlouho předem, abyste na cestu do posvětí měli všechno a nemuseli se vracet pro kartáček na zuby. Ve většině misí si budete muset postavit svůj monument. Pomník vlastní nesmrtelnosti, kam se ve své smrti uchýlíte. Monument se staví dlouho, vyžaduje spoustu pracovníků a spoustu surovin jak na stavbu, tak na vnitřní vybavení (hlavně karty pro otroky, aby měli co hrát, až je tam zavřou s vámi). Spoustu surovin a vybavení budete muset dovážet, takže mi věřte, že vám ta hromádka kamene pěkně poleze do peněz. Ale co se dá dělat. Mimochodem i normální obyvatelé se budou moci důstojně pochovávat. Ve městě totiž budete moci postavit Dům smrti na mumifikování (zkuste uhodnout jak moc zvýší cenu pozemků barák plný hnijících mrtvol naložených v roztocích). Zkrátka a dobře, budete mít plné ruce práce, a tak si ani neuvědomíte, jak ten čas letí (kdybych si to uvědomil, tak bych tu recenzi psal dřív). Na tomto místě opustíme koncept hry a pustíme se do poněkud techničtějších záležitostí. Kapitola "multimediální pozlátko".



Mnoho pasáží v předchozím odstavci obsahovalo větu "stejně jako v Caesarovi 3...". Tak s tím je konec. Grafikou, hudbou a zvuky vyniká Pharaoh nade všechny své předchůdce. Už sám nápad použít jako dějiště příběhu starověký Egypt se ukázal jako velmi šťastný. Architektura a umění starověkého Egypta zůstávaly odsunuty do pozadí po velmi dlouhou dobu. V poslední době se nám s tituly založenými na Egyptské kultuře roztrhl pytel. V rychlém sledu se na nás vyvalila filmová Mumie (zajímalo by mě, kdy bude podle toho udělaná hra), a teď jsou tu krátce na to Pharaoh a Tomb Raider 4. Obojí se odehrává v Egyptě. V obojím tvůrci naplno využívají architekturu a vlastně celou kulturu do posledního detailu. Tomb Raider je v tomto ohledu trochu omezen akčním žánrem a samozřejmými požadavky na hratelnost a akčnost. Pharaoh v tomto ohledu není omezen ničím. Tvůrci se mohli naplno věnovat vykreslování staveb a vymýšlet, jak to asi tehdy bylo barevné (dobové fotografie se bohužel nedochovaly). Výsledek je po grafické stránce naprosto maximální. Jsme vrženi do světa, který pulzuje životem, je plný ruchu a barev, všechny stavby mají svůj všední účel, ale jsou vyvedeny v barvách a v netradiční architektuře. Máme tu i okrasné prvky, jako jsou zahrady a sochy, které neupoutají svou majestátností a odolností vůči zubu času, ale svou malebností a jemnou strukturou. Nic ve hře nevypadá, jako že by to nemělo všední účel. O to je hráč více přitahován do tohoto světa, kde i zbytečné kusy kamene mají svůj účel a své místo. Pro hráče přestávají být monumenty jen objektem maximální a nezvladatelné nudy z hodin dějepisu, ale stávají se něčím živým, stávají se součástí jeho vlastního města a jeho obyvatel. Díky své nádheře se stávají něčím, na čem hráči opravdu záleží. Grafika je vyvedená v takovém detailu, že vás do hry vtáhne a už ven nepustí (leda s holou hlavou a bez obočí). Realističnost (kdo ví – spíš historická věrnost) je zde dodržována na každém zrnku písku a hráč zde na nejednom místě pozná stavby a objekty, které už předtím mohl vidět na zažloutlých fotografiích v zaprášené knize. Stavby, které nemohou být historicky doloženy freskami a nástěnnými malbami, autoři hry dotvořili s logickou přesností, a tak žádný prvek nevyniká svou nepravděpodobností nebo nepřesností. Abych to shrnul, ta grafika je prostě BOMBOVÁ.

Zvuky ve hře Pharaoh jsou taktéž na vysoké úrovni. Jak jsme již zvyklí z některých předcházejících titulů, každá budova vydává svůj specifický zvuk. Ve výsledku pak nejen vidíte, ale i slyšíte život města a máte větší šanci vcítit se do role správce města, které je na svou dobu značně rozvinuté a pokrokové. Uslyšíte smích dětí ve školách, ruch na tržišti, šplouchání vody ve fontáně, řinčení zbraní vašich vojáků, uslyšíte zvuky z dílen vašich řemeslníků i zvuky širých lánů podél úrodného Nilu. To vše bude doprovázet hudba, která sice není ani trochu věrná, co se instrumentální části týká, ale je velmi věrná, co se melodie a tématu týče.

Všechny tyto tři složky vytvářejí koncentrovanou lučavku královskou, která rozpustí srdce nejednoho pařana i nepařana a nenechá je ani na chvíli vydechnout. Všechny elementy jsou natolik poutavé, že se opravdu stojí za to naučit pravidla, pořídit hru a vzít si dovolenou (za těchto okolností se schvaluje i zlomenina nohy, abyste dostali omluvenku do školy). Po stránce grafické, zvukové i hudební je Pharaoh něčím naprosto výjimečným a nezaslouží si než doporučení.

A jak vybásnit závěr? Pharaoh je naprosto skvělá hra a nemohu jinak, než ji doporučit. Pokud vás zajímá alespoň trochu starověký Egypt, pokud vás zajímá dobová architektura a máte rádi pěkné obrázky, tak vám tahle hra nesmí ve sbírce chybět. Pokud hrajete hry jenom pro potěšení z enginu, tak to není nic pro vás. "Multimediální pozlátko" dělá své a vynáší hru na výsluní hráčské přízně. Jděte do toho.

—Jan Podroužek

Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Realtimová strategie / simulátor. **Vývoj / distribuce:** Sierra. **Multiplayer:** Ne. **Podpora:** Není.
Minimum: P 200, 16 MB RAM, 4x CD-ROM . **Doporučeno:** P 200, 32 MB RAM, 4x C-ROM. **Nejlepší podobné hry:** Caesar 3 (86 %), Sim City 3000 (84 %).
Pro: Skvělá grafika, hudba, zvuky, hratelnost a zábava. **Proti:** Asi nic. **Grafika ★★★★★, hudba a zvuky ★★★★, hratelnost ★★★★★. Celkové hodnocení: 95 %**

Close Combat IV: Battle of the Bulge

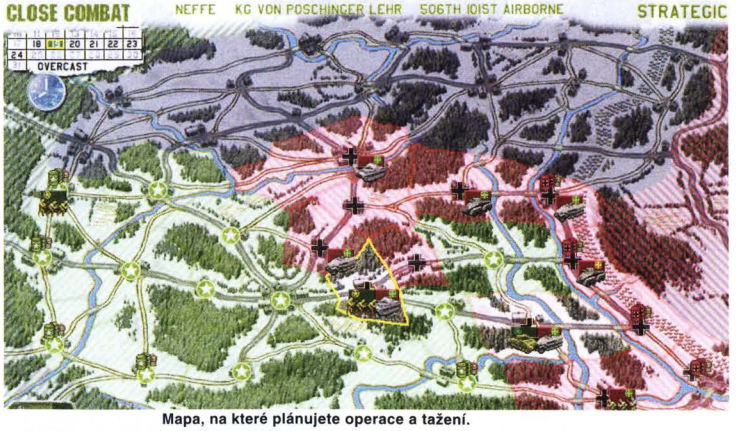
Druhá světová válka pokračuje

Právě se chystám zavelet k palbě. Dávání příkazů je vcelku jednoduché a příjemné.

Série Close Combat se nám dočkala čtvrtého pokračování. Real-timeové strategie z období 2. světové války mají své kouzlo a ani tahle řada není výjimkou. Společnost SSI, která hru distribuuje, to ví stejně dobře jako já nebo vy, takže se nemůžeme divit, že se objevuje další díl, a můžete si být zatraceně jisti, že budoucnost nám ještě nějaký přinese. Zvláště proto, že Battle of the Bulge není vůbec špatná, i když geniální bezpochyby také ne.

Jak začít? Třeba krátkým shrnutím předchozích částí. V nich jsme se podívali na východní frontu i do Normandie. Šlo o vcelku průměrné strategie, jejichž síla spočívala ve zpracovávaném tématu a především ve snaze dodržet skutečné reálie. Vzhledem k tomu, že to hráčům stačilo, usmyslelo se pravděpodobně vedení SSI, že ságu Close Combat bude každý rok rozšiřovat o minimálně jedno pokračování. Pokud tomu tak je, dostane se za čas třeba i na osvobozování Prahy. Ale nepředbíhejme.

Teď je tu Battle of the Bulge, jinými slovy bitva v Ardenách. Vše začíná 14. prosince 1944, kdy německá armáda provádí nečekaný protiútok. Události, které následovaly, si vy můžete užít ve třech herních módech, nepočítám-li k tomu multiplayer. První verzí jsou jednotlivé bitvy, druhou operace a třetí samozřejmě celé tažení. Na zážitku ze hry to příliš nemění, snad jen že tažení umožňuje jistou návaznost. Již v této chvíli však musím odhalit, že hra se v průběhu času stává pro běžné hráče strategií poněkud nudná, neřku-li únavná. Bitvy se totiž stávají stereotypními, co se týče provedení. Nedovedu si představit, že by někdo mohl Close Combat IV hrát po celý den či víkend. Nejlepší je tak jednu či dvě bitvy za den, a tehdy vám hra opravdu může přinášet zábavu a bavit vás. Čím déle ji budete v kuse hrát, tím dříve vás přestane bavit. Z toho důvodu je úplně jedno, zda-li zvolíte



Mapa, na které plánujete operace a tažení.

Operace, tažení i bitvy jsou stejné.

Občas je příjemné hrát za nacisty.

tažení nebo jednotlivé bitvy. Věřte mi, že ani ten nejposedlejší člověk a válečný fanatik k tomu hře zcela nepropadne. A teď si povíme proč.

Především je to z výše zmíněného důvodu. Close Combat IV je poněkud stereotypní. Co také můžeme chtít?! Druhá světová válka, navíc konkrétně bitva v Ardenách, nenabízí nekonečnou variabilitu jednotek ani bojových situací. Častokrát bojujete na stejných místech. To není zase tak divné, ale pokud právě úspěšně dokončíte souboj nervů a strategického myšlení, který trval něco přes hodinku, a ihned poté se na té samé mapě musíte znova stejnou dobu bránit dvakrát větší přesile, docela to naštve. Časem navíc zjistíte, co na nepřítele platí (často to bývá jediná taktika či jediná zbraň), a tak zapláčete, když ihned na počátku boje je vítězná taktika znemožněna či zbraň zničena. To je další nevýhoda hry a jasná výhoda počítače – AI. Umělá inteligence protivníka je na vysoké úrovni. Vždy přesně ví, jak si postavit tank, abyste ho nemohli zničit žádnou ze svých zbraní či jednotek. Střílí přesně a neomylně. Samozřejmě, že není neporazitelný, ale velice rychle se naučíte rozeznávat bitvy, kde je vám povoleno vyhrát a kdy je vítězství určeno soupeři. Abych to shrnul – často to není na vás, ale události jsou ovlivněny snad historickým kontextem, snad pohnutkami té prokleté bedýnky poblikávající barevným očkem rachotícího harddisku.

Asi by bylo načase popsat, jak vlastně Battle of the Bulge vypadá a jak se hraje. Inu, vypadá vcelku slušně. Akcelerátor potřebovat nebudete, ale ani v nejmenším to není na škodu. Grafika je dostačující, hudba a zvuky bohužel absolutně na nic (krom střelby a zpěvu ptáčků snad neuslyšíte jediný zvuk – i tanky jezdí bezhlučně), hratelnost je průměrná a atmosféra taky. V základním menu je klasická nabídka hry, tréninku (vcelku funkční a pro začátek užitečný), vytvoření scénáře a multiplayer. Trénink je trénink, multiplayer je multiplayer, takže než se vrátím ke hře, zmíním se jednou větou o scénářích. Ano, můžete vytvářet scénáře, jejichž variabilita je samozřejmě omezena časem a místem, na kterém se hra odehrává. Tečka. A zpět ke hře.

Hrát můžete za Američany nebo Němce. Zpočátku jsem hrál za klaďasy, ale pak se ukázalo, že počátek německé ofenzivy má teprve něco do sebe, pokud hrajete za nacisty. Převlékl jsem kabát a hra mě začala dokonce na nějakou dobu bavit.

Z dalších voleb tu máme nastavení úrovně jednotek, pravidla bitev (jaké faktory určují vítězství apod.) či další herní možnosti (zviditelnění nepřátel aj.).

Z nabízených bitev, operací či tažení si jistě vybere každý, takže stačí odkliknout a pomalu se dostáváte do hry.

Close Combat IV je real-time strategie. Na počátku bitvy můžete zadat první povely a pak už jen stisknout "begin". A bitva se rozjede. Mapa s různými nerovnostmi povrchu, stavbami, silnicemi a stromečky nabízí alespoň nějaké možnosti strategického postupu, nicméně v naprosté většině případů vyhrává ta strana, která vlastní větší množství tanků a obrněných vozidel. Proti nim je totiž pěchota většinou bezbranná. Není to sice tak úplně pravda, ale ne každý váš pěšák dokáže zničit tank. Takže na to pozor! Hlídejte si své tanky. Chytře je schovávejte, protože jinak vám je počítač rozstřílí na cucky. Tohle mu jde totiž zatraceně dobře.

Druhy jednotek a typy vozidel nebudu rozebírat, ale asi vám může být jasné, že zde naleznete to, s čím se operovalo při skutečné bitvě v Ardenách.

Souhlasit by měla i místa, kde boje probíhají. Vysvětlování historie si však hra příliš neosvojila, což je škoda. Lepší zavedení do děje (více filmečků během hry) by neškodilo. Alespoň by se narušil rostoucí stereotyp během hraní.

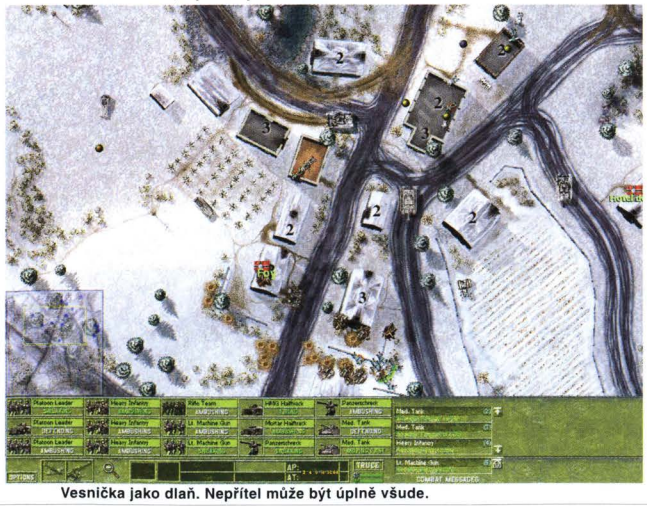
Shrňme to. Close Combat IV úspěšně navazuje na předchozí díly a není špatnou hrou. Milovníci real-timeových strategií s inspirací ve skutečné historii v ní, alespoň na čas, najdou určité zalíbení. Některé chyby v AI, jistá nudnost a nenápaditost zpracování však kazí výsledný dojem. Když se příště autorům podaří skloubit jejich smysl pro historický detail a opravdovost s dobrou hratelností a zábavou, mohli bychom se dočkat skutečně kvalitní strategie pro všechny.

Takhle i tento další díl jejich válečné série brzy upadne v zapomnění.

Škoda.

— Marek Dubina

Takhle zaměříte, a pak už jen zavelet: FIRE!



Vesnička jako dlaň. Nepřítel může být úplně všude.

Ardeny 1944

Mezi roky 1938 a 1942 obsadilo Hitlerovo Německo téměř celou Evropu. Jednodušší a stručnější než výčet obsazených území bude seznam těch neobsazených:

Švédsko, Švýcarsko a Irsko zůstaly neutrální.

Španělsko a Portugalsko do války nezasáhly, ale byly zde fašistické vlády. Jedině Velká Británie a SSSR s Německem bojovaly. Británie však byla pod palbou náletů Luftwaffe a evropské Rusko bylo Hitlerem obsazeno až k Leningradu, Moskvě, Volze a Kavkazu. Teprve ve světle těchto faktů můžeme pochopit, jak trapná byla situace Němců dva roky poté – koncem roku 1944. Ze všech dobytých území jim zbývalo pouze Nizozemí, Dánsko a Norsko na západě a severu, Rakousko, severní třetina Itálie a polovina Jugoslávie na jihu, a České země se Slovenskem a necelým Polskem na východě. Kromě toho ovládali už jenom vlastní zemi. Tato situace by na první pohled nevypadala zase tak špatně. Pokud si však uvědomíme, že Německo bylo v tuto dobu trvale v defenzívě, zatímco Spojenci čerpali z obnovitelných zdrojů jak v lidské síle, tak v surovinách a průmyslu, máme před sebou obraz nevyhnutelného pádu středoevropské pevnosti, která se nehodlala včas vzdát.

V této situaci se německé vrchní velení z popudu Hitlera rozhodlo zvrátit výsledek války protiútokem na Západě a znovudobytím Francie, kterou ztratili v průběhu léta 1944. Za východisko si vybrali kopii plánu, jehož naplnění v květnu a červnu 1940 znamenalo vítězný Blitzkrieg. Jako tehdy, i nyní se počítalo s útokem přes Belgii s cílem obklíčit spojenecké síly na severu a zahnat je velkým obchvatným manévrem k pobřeží.

V sobotu 16. 12. 1944 v 5.30 ráno byla ofenzíva zahájena. Dělostřelecká příprava zkropila pět amerických divizí. Na americké linie pak zaútočily celé tři německé armády čítající celkem přes čtvrt milionu vojáků, podporované 170 bombardéry, 90 útočnými bombardéry a 1 500 stíhačkami. Současně se na Antverpy snesl déšť V-1 a V-2. (Jedna V-2 zabila 2000 spojeneckých vojáků, když zasáhla v Antverpách kino "Rex".)

Američané byli překvapeni. Eisenhower vůbec netušil, co se děje. Domníval se, že se jedná o omezený útok tří až čtyř nacistických divizí. Vzhledem ke špatnému počasí nebyli Spojenci schopni využít své převahy ve vzduchu. Zdálo se, že rok 1940 má reprízu. Obrněné armády wehrmachtu pronikly během několika dnů přes sto kilometrů na území nepřítele v lesnatém ardenském hvozdu. Do zajetí padlo přes 25 000 spojeneckých vojáků a byly zničeny stovky tanků. V rozbombardovaných německých městech vyvolal ardenský úspěch bouři nadšení.

Spojenci propadli zmatku. Navíc jako na potvoru se Rusové vůbec nepokusili ulehčit tlaku na západní spojence tím, že by zaútočili na Východě. Nebylo ještě zřejmé, že Němcům chybějí materiální zdroje k udržení počáteční iniciativy.

Za týden, 23. prosince, se zlepšilo počasí. Vzápětí udeřilo spojenecké letectvo. Hitlerův obrněný klín zůstal vražen 60 km v nepřátelských pozicích. Na Štědrý den byla ofenzíva wehrmachtu v podstatě zastavena. Dobytý výběžek byl osudově vystaven budoucímu protiútoku přeskupujících se Spojenců. Hitler odmítl dát souhlas s jakýmkoliv ústupem a až do prvních lednových dnů 1945 stále považoval Ardeny za průlom, který je předehrou velkého vítězství.

12. ledna 1945 zahájil Stalin ofenzívu na Visle. Mezitím 400 až 600 těžkých britsko-amerických bombardérů opakovaně útočilo na německá města a zasypávalo každý čtvereční kilometr zápalnými bombami. Ardenský výběžek byl Němci vyklizen už v lednu. V březnu Spojenci v plné síle překročili Rýn a zaplavili střední Německo až k Würzburgu, zatímco Rudá armáda se drala přes Odru, co by kamenem dohodil od metropole říše. Kapitola ofenzívy v Ardenách, stará ani ne čtvrt roku, byla v tomto okamžiku dávnou minulostí. Za dalších šest týdnů (8. – 9. 5. 1945) podepsalo plně okupované Německo bezpodmínečnou kapitulaci.

-BRUS-

Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Real-time válečná strategie. **Vývoj / distribuce:** Atomic Games / Mindscape. **Multiplayer:** Ano. **Podpora:** Není. **Testováno na:** Celeron 333 MHz, 64 MB RAM, 48x CD-ROM, 4 GB HDD, SoundBlaster. **Minimum:** P 200, 32 MB RAM. **Doporučeno:** PII 266, 64 MB RAM. **Nejlepší podobné hry:** Close Combat 3 (75 %), Steel Panthers (80 %).
Pro: Historická fakta, zvolené téma a období. **Proti:** Stereotypnost, zvuky, občas zvláštní AI. **Grafika ★★, hudba a zvuky ★★, hratelnost ★★. Celkové hodnocení: 66 %**

Diplomacy

Mým národům...

Diplomacy je novou hrou ze stáje Microprose a Hasbro Interactive. Od dua těchto firem k nám nedávno přišel – nebo spíš přidusal – úžasný Mechwarrior 3. Shodou okolností je podobně jako Mech 3 i Diplomacy převedením stolní deskové hry do počítače. Narozdíl od Mechwarriora 3 je však Diplomacy mnohem věrnější své deskové předloze (má to svojí logiku – zkuste si představit akční diplomaty). Stejně jako desková předloha je i počítačová hra rozdělena na tahy, máte zde spoustu figurek a podobně. Potíž je, že proti počítači si užijete pouze tu takticko-strategickou část. Diplomacii vám může do hry přinést pouze člověk. Tolik tedy k úvodu.

...a pojal odvážný plán. Rozvrátit monarchii zevnitř.

Bylo nebylo, před sto lety se sešlo několik evropských vůdců. Popili kafe, občas i něco silnějšího, a jali se překreslovat mapu Evropy krví svých vojáků. Ve hře Diplomacy tomu nebude jinak. V Diplomacy si na začátku vyberete stranu, za kterou budete hrát, a pustíte se do svého okolí. K dispozici budete mít klasické velmoci: Rusko, Německo, Rakousko-Uhersko, Francii, Anglii, Turecko a Itálii. Hra je velice podobná pokeru. A to jak tím, že budete velmi často bluffovat, tak i tím, že tu v jednom kole dvakrát jednáte a dvakrát táhnete (v pokeru se může hrát na jednu i na dvě výměny). Stejně jako u pokeru vás hra nezačne bavit do chvíle, než si ji zahrajete a než ji zcela pochopíte. A do třetice vás jako v pokeru přestane bavit, když vás obere o poslední centimetr území.

Jak jsem již řekl, hraje se na tahy. Každý tah začíná tzv. diplomacií. Sejdete se takhle s ostatními vůdci a krafáte. Tu vás žádají, abyste se stáhli ze zabraného území, tu chtějí, abyste napadli jejich spojence, protože oni vzhledem k úmluvě nemůžou, a podobně. V této místnosti se získávají spojenci. Obstojí tu jenom člověk s jistou dávkou paranoii. Když tu uzavřete mír, tak si jím můžete být jisti jen do té doby, dokud se vašemu "spojenci" hodí (stejně jako v životě). V této místnosti má slovo váhu rovnající se výtlaku vašich lodí a počtu mužů ve vaší armádě mínus stejné položky v armádě nepřátelské. Tímto jednoduchým vzorečkem si spočítejte, jakou máte šanci v jednání uspět a jak vás tam budou mít rádi. Je to místnost, která je ve hře víceméně na nic. Je to mrzuté. Když jsem tu hru dostal, tak jsem čekal, že budu mít možnost ovládnout Evropu pouze na poli diplomacie a argumentace. Když jsem ale zjistil, o co jde... Ono totiž veškeré diplomatické jednání vychází z ikonek posazených nad mapou. Kombinací ikonek musíte postavit větu v jazyce "diplomacie". Věta třeba zní: "Německo si přeje, aby se britské impérium vzdalo Skotska." Diplomatická odpověď Británie zní asi takto:"Ne." Vlastně zní přesně takhle. Trošku mi to připomínalo často ostudný projev některých našich ministrů. A když už jsme u toho, některé opilecké zjevy v křeslech mi připomínaly... Ale zpět k tématu. Následně se vás Británie zeptá, jako by vás právě nenaštvala, jestli podpoříte její tažení proti Francii. Inteligence protivníka na poli diplomacie je nulová. Ano, počítač dokáže přesně spočítat, jaké spojenectví se mu hodí a jaké ne, dokáže si spočítat, kde by potřeboval píchnout a podobně. Přesto se vyjadřuje značně neohrabaně. Mluví hloupě a nemá ani ponětí, že když svého protivníka napřed naštve, že z něj pak kladnou odpověď nedostane. Je to mrzuté. Opravdu jsem čekal, že diplomacie bude ve hře Diplomacy na

poněkud vyšší úrovni. Bohužel se mi nepodařilo klesnout na úroveň umělé inteligence, takže jsem se moc nebavil. V multiplayeru to může být úplně jinak. Váš protivník může argumentovat, přesvědčovat, kout pikle a vy pak máte větší chuť jednat. V takovém případě by měl být člověk skutečný paranoik. Při multiplayeru může být hra nanejvýš zábavná (nedoporučuji rodinám s labilním rodinným příslušníkem – za některé sviňárny by vám mohl všem ublížit). Vzájemné zrady a účelová spojenectví vnesou totiž do hry to správné napětí a spoustu emocí. V multiplayeru je hra skutečně mnohem zábavnější. Proti počítači jsem ale diplomatická jednání většinou přeskakoval. To mi ale nezabránilo dosáhnout vítězství v šestnácti tazích proti kompletnímu počtu oponentů i při vyšší obtížnosti.

Zdrceny bolem stojí armády a válečné loďstvo nad rakví zvěčnělého Císaře...

Druhá část už je o něco zábavnější. Je to část stragická, ve které podle určitých pravidel přesouváte své jednotky a dobýváte další území. Vzhledem k tomu, že s pomocí počítače nemůžete příliš počítat, jste tu sami proti všem. Ono je to tak zábavnější. Vaším cílem je samozřejmě podrobit si celou Evropu (nebo alespoň její většinu). Mnoho typů jednotek tu ale nemáte – jsou tu jen armády a válečné loďstvo. Jediné dvě složky, které vám pomohou k naprosté nadvládě. Mapa je rozdělena na políčka podle jednotlivých států a národů. Lodičky i armádičky mohou chodit během jednoho taktického tahu z jednoho státu do druhého a podmaňovat si je. Vzhledem k tomu, že se většinou musí navzájem podporovat, dostává hra vcelku příjemný strategický ráz, který v lecčems kompenzuje značnou ztrátu na poli diplomacie. Tímto způsobem tedy vznikají takzvané klíčové státy. Pokud hráč takový stát kontroluje, může odtud podporovat tažení do států okolních nebo naopak blokovat jakýkoli postup. Diplomacie ve hře jde částečně využít na to, abyste se zmocnili takovýchto pozic, byť třeba s pomocí potencionálního nepřítele. Bohužel vás takový spojenec může trapně oblafnout tím, že vám v následujícím tahu nepomůže. Kdybyste alespoň v takové situaci o útočící armádu přišli, dalo by se mluvit o diplomatické vykutálenosti, ale protože o ni ani nepřijdete, dá se mluvit pouze o diplomatické trapárně. Počítač přesto sám sobě občas pomáhá a tím převáží váhy ve svůj prospěch. Většinou však následuje váš odvetný jihád (svatá válka), kterým smetete patetický odpor vašich nepřátel. Přesto, pokud jedete sami za sebe, jde tu o docela pěknou strategicko-taktickou hru, která vám chvilku vydrží. Ono je samozřejmě výhodnější mít nějaké spojence, ale pokud chcete hrát dravě a podmanit si Evropu čistě vojensky, vězte, že se vám to podaří velmi rychle. Mnohem rychleji, než kdybyste se spoléhali na pomoc spojenců. Hra je totiž založena na tom, že čím více máte států, tím větší máte vojsko. Tímto způsobem vzniká víceméně jakési zrychlení těch států, které v počátečních tazích získají více území. Vysvětlím. Na konci každého tahu můžete stavět jednotky podle toho, kolik máte států s budovacím potenciálem. Pokud se rychle rozjedete a získáte těchto států do začátku co nejvíc, budete mít převahu, která se bude exponenciálně zvětšovat s počtem tahů. Něco jako hra Z. To znamená, že od určité chvíle budete nezastavitelní. Malé varování – počítač to ví taky. A jak jsem napsal v předcházejícím odstavci: multiplayer je mnohem lepší než hra jednoho hráče.

...víte, ta představa těch křižníků u té postele....

Grafika hry je jako u všech strategických produktů Microprose na velmi vysoké úrovni. Dobové "kroje" všech zúčastněných jsou velmi pěkně vyvedeny a vyzařují atmosféru doby. Postavy samotné jsou zdigitalizované filmečky (nebo dokonalá 3D animace, jeden už dneska neví). Veškeré panely, mapy, menu, všechno je vyvedeno v dobových reáliích a celkově působí na hráče velmi příjemným dojmem. Každý se tak může nádherně vcítit do doby, kdy jsme ještě úpěli pod Rakouskem a kdy se Cimrman pokoušel rozvrátit monarchii zevnitř. Každý tah (1 rok) je doprovázen zažloutlou fotografií. Bohužel pouze do roku 1920. Pak asi fotografie došly. Zvuky jsou ve hře minimálně, a tak je hráč povětšinou nebude ani vnímat. Hudba hraje ve hře velmi spoře. Přesto má každý národ, nebo spíš monarchie, svou vlastní hudbu, která vás doprovází po celou dobu vašeho tažení.

...on totiž patřil do té doby před tou první velkou válkou.

Co by se dalo říci na závěr. Jakési shrnutí. Tak tedy: Diplomacy je novou hrou podle deskové hry. Je to konverze nadmíru podařená. Člověk si dokáže velmi jasně představit, jak ta stolní hra vypadá, a v pravidlech by ani na chvilku nezaváhal. Jako hra o diplomacii se poněkud míjí účinkem (pokud nemáte lidského protihráče). Pokud jde ale o strategicko-taktickou část, jde o poměrně podařenou hru, kde si docela užijete při přemýšlení, který stát máte pustit jiné mocnosti a kdy zas máte na koho zaútočit. Celkově je hra průměrně zábavná. Pokud máte lidského protivníka, je zábavnost hry přímo závislá na inteligenci, argumentaci a vykutálenosti vašeho oponenta. Pokud jste skutečně "žrali" stolní hru Diplomacy, pak je tohle jednoznačně pro vás. Pokud ji neznáte, tak se napřed poraďte s někým, kdo ji zná.

Konec

— Jan Podroužek

V recenzi bylo použito citátů z filmu *Jára Cimrman ležící spící.*

Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Turn-based strategie. **Vývoj / distribuce:** Avalon Hill / Hasbro Interactive. **Multiplayer:** Ano. **Podpora:** Není.
Minimum: P 133, 32 MB RAM. **Doporučeno:** P 166, 32 MB RAM, 8X CD-ROM, SVGA 2 MB. **Nejlepší podobné hry:** Risk (55 %), Diplomacy board game.
Pro: Jako multiplayer docela dobrá zábava. **Proti:** Slabá AI, nuda. **Grafika ★★★, hudba a zvuky ★★★, hratelnost ★★. Celkové hodnocení: 40 %**

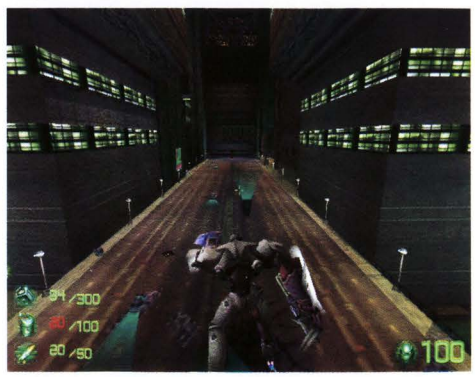
Polorobot Slave Zero - paže „zákona“

Slave Zero

Tak se zase jednou píše nějaký ten vzdálený rok ve vzdálené budoucnosti a lidstvo je zase jednou pěkně v řiti. Takhle nějak by se dal popsat počátek hry Slave Zero, která doráží na vaše počítače s takovou vervou, s jakou dorazila na nejvyšší příčky v hodnocení v mnoha zemích, kde byla uvedena. Hra je to bezesporu úspěšná a poměrně zábavná, občas ale i trochu nudná, s pěknou grafikou a pěknými zvuky.

Svět budoucnosti víceméně ovládá velká korporace. Jejich prodlouženou paží "zákona" jsou obrovské jednotky polorobotů "slaves". Tihle roboti mají dohlížet na dodržování pořádku a promlouvat do duše těm, kterým se to nelíbí. Jejich argumenty, které váží asi metrák a kterých vypustí z hlavně asi 1000 za minutu, jsou značně přesvědčivé, a tak není divu, že všichni mlčí a hledí si svého. A tak vám, tradičně nespokojenému prodemokratovi a odpůrci jakékoli formy tyranie, nezbývá nic jiného, než se obětovat a ovládnout jediný ukradený exemplář jednotky "slave". Jmenuje se Slave Zero. Na začátku hry se ocitáte v jednom takovém monstru a máte za úkol zneškodnit nějaké generátory. Dál vám to nebudu vyprávět, protože bych vám vypindal veškerý děj. Děj této hry není totiž tak náročný a složitý, abyste museli mít průměrné IQ. Pochopí ho prostě každý. Stejně tak každý pochopí ovládání, které není ani trochu složité a ve srovnání s třeba Half Life nebo Aliens vs Predator je vlastně velmi primitivní. Počtem čudlíků samozřejmě překonává Dooma, ale to už dnes překoná každý. Samotné ovládání však na druhou stranu není zase tak špatné. Hra svou dějovou a ovládací jednoduchostí vyplňuje prázdno, které vzniká na poli bezduchých a prostých střílečeek. A mezi ně tento titul rozhodně patří. Ne každý má náladu po návratu z práce nebo ze školy zasednout a lámat si hlavu nad Faustem nebo jinou vůči hráči sadistickou hrou. Občas je třeba vypnout a je dobře, když má člověk po ruce něco, čím by si propláchl hlavu. Prý je na to dobrý i Johnny Walker, ale toho teď nerecenzuji.

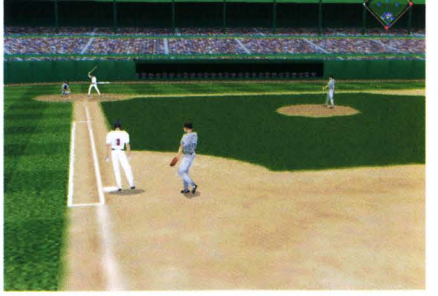
Hra Slave Zero by se tedy dala zařadit do kategorie bohapustých střílečeek. Většinou totiž jen chodíte, střílíte, skáčete, dupete, házíte a řvete. To je všechno, co může vaše postava dělat. Levely jsou samozřejmě pěkně navrženy, takže se vám nestane, že by vás na začátku někdo těžce drtil a na konci jste se pak utkali s nějakou dýchavičnou herkou. Levely pěkně houstnou postupně a popořádku, takže se se svým kovovým hrdinou pěkně sžijete a naučíte se všeljaké fígle, než se dostanete do opravdové řeže. Takové menší apokalypsy později nastanou a vy byste tou dobou už měli umět svého hrdinu ovládat bez nejmenších problémů. Hra má vcelku příjemný spád, a tak byste měli misemi proplouvat jako nůž máslem. Pokud nebudete ukládat pozici jindy než na začátku levelu, hra bude sice těžší, ale o to zábavnější. Save mi v této hře nepřišel zcela na místě. Bylo by asi lepší, kdyby hráč postupoval level za levelem a nemohl svou pozici ukládat. S ukládáním pozice totiž hru dohrajete poměrně rychle a ujde vám onen sžíravý pocit, že třeba nevíte, co je za zatáčkou, ale víte, že se zdravím deset to může být vaše poslední vykouknutí. Takhle si prostě uložíte pozici a urá na vraga. Teď bych rád pohovořil také o hlavním hrdinovi. Jak jsem se již zmínil, hlavní hrdina se obětoval a teď je z něj obří robot. Robot je asi dva až třikrát vyšší než největší battlemech z Mechwarriorů a vypadá víc jako člověk. Má ruce s drápy, jaké by mu záviděl i Freddy Kruger, a má pušku, ve které by mohlo bydlet několik rodin i s domácím a hospodářským zvířectvem. Dále má náramenní raketomet, ve kterém hnízdí pěkná řádka velkých raket, takových, které se dnes považují za nejmocnější zbraně planety. Na zádech má takový "batůžek", který umožňuje kolosu skákat nebo uskakovat do stran. Zbraň si samozřejmě cestou upgradujete. Slave nosí pušku pouze v jedné ruce. Dlouho jsem si říkal, na co má tu druhou ruku. Že se s ní může leda tak... A pak jsem na to přišel. Pomocí nenápadného tlačítka "take" může slave sbírat předměty a metat je na své oponenty. Slave může zvednout skoro všechno, na co padne jeho umělý zrak. Tak napřed jsou to auta nebohých civilistů. Slave se skloní a vždy si jedno vezme, jako by bral krabičku od sirek. Když se takové vozítko hodí, je to jako byste hodili granát. Další věc, co se dá vzít, je traverza. Z vašeho pohledu je to jen delší tyč. Ale ve skutečnosti je to cosi o velikosti Nuseláku (pro mimopražské poznamenávám, že se jedná o Nuselský most, takovou Golden gate stověžaté Prahy). Další – a nejzábavnější (vím, že je to špatné, ale mě to pobavilo) – je zvedání lidí. Když si to totiž takhle

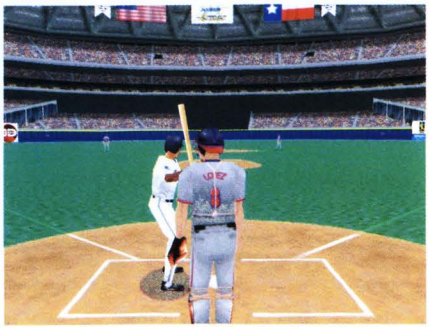


dupete po dálnici, tak ne všichni vydrží s nervama. Spousta lidí zastaví, vystoupí z auta a utíká. Pro takto utíkající lidi se můžete sehnout a uchopit je. Abyste se jich pak zbavili, tak nezbývá, než je hodit (slave pokládat neumí, ale zato pěkně daleko hází). A když se podíváte přímo dolů a hodíte, tak uvidíte, jak se slave napřáhne a švihne nebožákem na asfalt. Z toho zbude jen červený flek. Takto úchylně se můžete bavit donekonečna, protože auta k vám budou jezdit dál. A pokud se bojíte, že jich tam pak bude moc, tak stačí dupnout a hned je místo na další. Hra Slave Zero vám tak poskytuje mimo vlastního boje i pěkné "kulturní vložky". Boje samotné jsou poměrně zábavné, olejové (u lidí krvavé, u robotů olejové) a rychlé. Prostě v nich jde o to uhýbat raketám, mířit a ničit. Inteligence nepřítele je bohužel někde pod bodem mrazu (to už ani bahno nebublá) a ve hře se to náležitě odráží. Pokud si někdo z vás ještě vzpomene na hru Shadow Caster od Originu, tak bude přesně vědět, o čem mluvím. Nepřátelé na vás útočí pouze tehdy, když vás vidí celé. Stačí být tedy z poloviny schovaný někde za bukem (no, musel by to být sakra velký buk, aby schoval takový kolos) a pálit z pušky, nebo z raketometu. Nadmíru tupý nepřítel nejenže neopětuje palbu, ale on se ani nesnaží uhnout. Vy na něj sesíláte smršť olova a on si tam jen stojí a říká si, jak jen to dneska vydatně prší a že je ve vzduchu nadměrné množství oxidů a těžkých kovů. S trochou opatrnosti takto můžete proběhnout level bez jediného škrábance na své naleštěné karosérii. On se nepřítel moc nepohybuje ani při přímém střetu. Jen si tam tak stojí a pálí ze všech hlavní. Takový robot je samozřejmě snadným cílem pro bitvami zocelěného pařana a celkem snadným cílem i pro začátečníka. Na závěr každého levelu dostanete k jídlu bosse. Takový bos je samozřejmě tužší a vyniká spoustou unikátních zbraní. Přesto by vám neměly koncové příšery činit větší problémy. A na řadě je grafika. Po grafické stránce je Slave Zero na poměrně vysoké úrovni. Všechny objekty jsou trojrozměrné s pěknými texturami. Všechno se velmi pěkně hýbe. Váš hrdina se hýbe ze všech nejlíp (proto se taky dožije konce hry, bude zván na besedy s mládeží a do škol, na snobské večírky a nakonec bude mít i vlastní talk show). Všechny pohyby jsou propracovány do nejmenšího detailu. Slave působí nesmírně živě a opravdově. Ať už hází, bere, dupe, skáče, střílí, běží nebo jen prostě stojí, pořád se hýbe velmi věrohodně. Mnohé dodávají velmi pěkně rozhýbané prsty, které hned tak někde neuvidíme. Ač přehnaně velké, jsou prsty velmi jemně propracovány a pohybují se s velkou přesností a důrazem na anatomii robota a na všechna omezení, která s tím souvisí. Je nutné se zmínit o animacích, které hru doprovázejí. Jak je v poslední době zvykem, kvalitní render je stále vzácnější a firmy se většinou uchýlí k jednoduchému rozpohybování herních modelů. Tady tomu není jinak. Nečekejte nic převratného. Low-polygon modely neposkytují moc prostoru k vyjadřování emocí a k velkým hereckým výstupům. Zde jsou animace použity většinou k briefingu a k odměně za dobře odvedenou práci. Ke zvukům jen toliko, že budete spokojeni a nebudete litovat investic do nákladnějších karet. Zvuk je velmi pěkný a nádherně dotváří jak atmosféru boje, tak i míru v okolí megatunového monstra (povšimněte si roztomile ječících lidí ve vašich pařátech). Slave Zero je hrou, která poměrně zaujme svým provedením a potěší vcelku pěknou hratelností. Tomu, kdo neočekává duchaplné dialogy, citáty z děl věhlasných mistrů, několik konců hry a zápletku hodnou Městečka Twin Peaks, tomu hra přinese neskonalé potěšení a zábavu na dlouhé zimní večery i na dlouhé letní dny. Buhužel, velmi brzo přestane bavit člověka, který nepotřebuje za den vlastnoručně oddělat desítky oponentů a rozhodně nebude vůbec bavit ty, kteří mají rádi děj, příběh, zápletku a vývoj postavy. Přesto hru jako takovou nezavrhuji. Bez her jako Slave Zero by se herní svět stal brzy pustým místem, kterému by dominovaly sofistikované tituly, u kterých by sotvakdo našel odpočinek. Tak tedy vzhůru do svého robota, do jedné ruky kanón, do druhé automobil i s osádkou a vzhůru do řeže!

— Jan Podroužek

Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Akce. **Vývoj / distribuce:** Infogrames. **Multiplayer:** Ne. **Podpora:** 3D akcelerace.
Minimum: PII 266, 32 MB RAM, 3D akcelerátor. **Doporučeno:** PII 400, 64 MB RAM, 3D akcelerátor. **Nejlepší podobné hry:** Mechwarrior I (73 %), Mechwarrior (75%).
Pro: Dobrá akce. **Proti**: Je to pouze dobrá akce. **Grafika ★★★★, hudba a zvuky ★★★★, hratelnost ★★★★. Celkové hodnocení: 80 %**





Microsoft Baseball 2000

Stačilo málo a byl nejlepší...

Zatímco Evropa žije fotbalem a hokejem, v USA jsou v popředí zájmu americký fotbal a baseball. Snad každý malý kluk i děvče ve Státech obdrží k pátým či šestým narozeninám lapačku a míček nebo šišatý míč, a pak se stejně obdarovanými sousedy piluje techniku a rozbíjí okna. Některým dětem tato záliba vydrží až do puberty a pak jsou, pokud se probojují do nejvyšších lig, za ni královsky placeny. A ty ostatní si mohou alespoň koupit počítačovou hru a pak u ní přemýšlet o tom, jaké by to bylo, kdyby...

Takže rozbijí prasátko, dojdou do obchodu a přinesou si, to je náhodička, Microsoft Baseball 2000. Dostanou CD, informace o omezené záruce a o prodejcích a registrační kartu. Asi čekaly manuál a ne jen stručný popis ovládání v sešítku u cédéčka, ale budiž. I vloží CD do mechaniky, hru nainstalují a v menu popatří, že mají na výběr mezi single a tonight's game, sezónou a playoff a případně si mohou zasoutěžit v homerunech. Single game je obdobou exhibice ve FIFA či NHL, tonight's game nabízí možnost zahrát si jedno z utkání loňské ligy tak, jak bylo rozlosováno. Sezóna a playoff jsou pojmy nehodny vysvětlování, pro znalce jen dodám, že je možno hrát za týmy z American i National league.

Pokud byly dětičky vedeny k důslednosti, před samotnou hrou si prohlédnou položku options. Zde si kromě grafických nastavení mohou navolit i počet směn, obtížnost hry (rozuměj kvalitu soupeřovy hry), obtížnost odpalů, střídání apod. A protože jsou to děti americké, a tedy baseballem odkojené, mohou se s chutí vrhnout na hru samotnou.

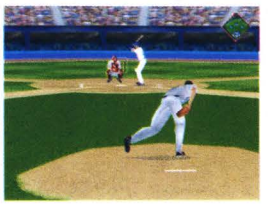
Ovšem já (a asi i většina z vás), jsem dítko české, odkojené fotbalem, hokejem a pivem. Přiznám se bez mučení, že i o diskrétní kosinové transformaci jsem toho věděl více než o baseballové taktice a pravidlech. Proto jsem se místo do hry vrhl do studia helpu, který je ve hře obsažen, a vám doporučuji mého příkladu následovat. Uzříte, že baseball není jen nadhoz, odpal a "Seš OUT!", ale dá se u něj skutečně taktizovat.

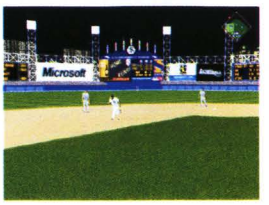
Náležitě teoreticky vybaveni nemáte důvod nadále otálet a nezbývá, než vybrat tým vašemu srdci nejbližší a vyběhnout na stadion. Po technické stránce je MS Baseball příjemnou změnou oproti drtivé většině všech dnešních her, neboť, vzhledem k tomu, že se toho na monitoru moc nehýbe, můžete i na běžné konfiguraci bez 3D karty směle navolit rozlišení 1024x768 se stíny, mraky a plnými detaily. Grafika není nijak omračující, zejména placka představující diváky by určitě snesla vylepšení, ale to hlavní, tedy hráči, vypadá dobře. Licence od MLBPA umožnila Microsoftu použít autentická jména, fotografie a soupisky hráčů. Podobně jako v NHL 2000 jsou si "podobní" a disponují několika "zlidšťujícími" pohyby, jako je poklepání pálkou přes podrážky či gesta catchera. (Ještě se neobjevil baseball, ve kterém se hráči drbají v rozkroku a odplivují jako v reálu. No, i když méně je někdy skutečně více...) Hra nabízí několik kamer od catchera přes nadhazovače až po pohled na celý kosočtverec hřiště. Nevýhodou baseballu je nevýrazné prostředí, ve kterém se hraje, proto se vám mohou zdát některé obrázky zde okolo dosti fádní. Zvukovou kulisu na stadiónu nemohu objektivně hodnotit, protože jsem nikdy na baseballovém utkání v USA nebyl; možná, že je skutečně taková, jako ve skutečnosti, ale v tom případě se musejí hráči dost přemáhat, aby v tom komorním prostředí neusnuli. Komentář vám pomáhá udržovat si přehled o hře – obsazení met, úspěšnost pálkaře proti nadhazovači apod., ale na rozdíl od kupř. NHL od EA Sports se nedozvíte nic zajímavého z "dění kolem". Hudba je slušná, ani nenadchne, ani neurazí.

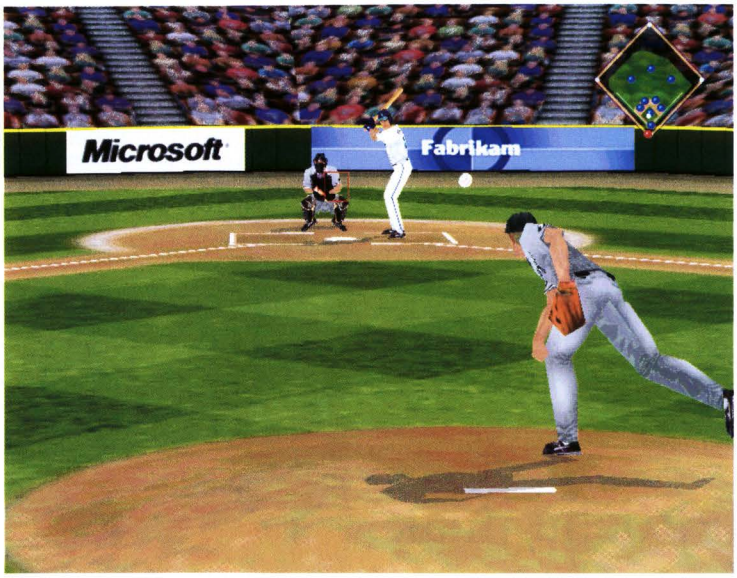
O hře samotné nemá smysl se dlouze rozepisovat; vyzdvihnout bych měl velmi rozumně volené odstupňování obtížnosti. Můžete si zvýšit obtížnost odpalů, tj. zkrátit si čas na zaměření letícího míčku, a přitom kvalitu soupeře ponechat na nejnižší úrovni, nebo můžete zvýšit obtížnost hry komplexně.

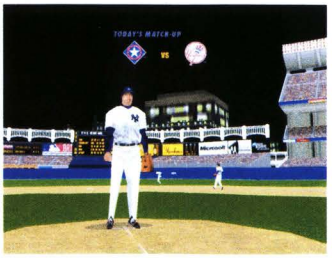
Na nejnižší úrovni víceméně soupeř brání a jde o to, kolik bodů jste schopni uhrát, ale nikde není psáno, že se vám od začátku podaří víc než tři čtyři body za hru. Při obtížnosti nejvyšší vám soupeř ukáže, jakže se to ten baseball vlastně hraje, a přiznám se vám bez mučení, že jsem v těchto dnech (tedy po deseti dnech hraní) při těchto utkáních počítači příjemným sparingpartnerem na rozcvičení. Ulehčit práci vám může i přihrávání na jednotlivé mety stiskem jediné příslušné klávesy namísto směrové šipky a klávesy pro hod – vzhledem ke zmatku, který může při povedeném odpalu po zemi nastat, jde o užitečnou funkci. Jinak je samozřejmě podporován i joypad, aby taky ne, když je Microsoft vyrábí, není-liž pravda?

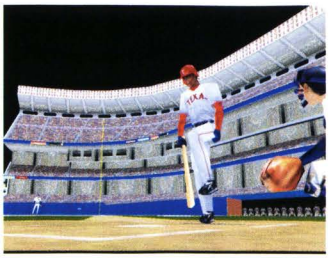
Nad softwarem, produkovaném firmou Microsoft, většinou není důvod jásat. V poslední době si však páně Gatesova firma šplhla i u svých zavilých odpůrců několika špičkovými hrami, v první řadě špičkovou strategií Age of Empires 2. MS Baseball 2000 opět přesvědčil, že když Microsoft chce, tak umí. Jediné, co se dá vytknout, je absence intra, občasné padání a hlavně nekonečné a nepochopitelné čekání na quit;











nezbývá mi než vám doporučit dobrou sportovní hru.

Protože jsem nenašel Čecha, který by mi mohl dát odpověď na mé baseballové otázky, došel jsem k závěru, že malý výklad pojmů by určitě neškodil. Tak tedy:

Baseball je týmová hra. Tým tvoří devět hráčů v poli plus nadhazovač. Náhradníci mohou být střídáni v průběhu hry, ovšem stažený hráč se již nemůže do hry vrátit. Zápas se skládá z devíti směn, pokud je po devíti směnách nerozhodný stav, pokračuje hra obdobně jako tie-break v tenisu. Každý z týmů v jedné směně jednou útočí a jednou brání. Hosté začínají na pálce, domácí se proto rozestaví v poli: do "křídel" left (LF), right (RF) a center (CF) fielder, na mety first (1B), second (2B) a third (3B) basemen a mezi první a druhou metou stojí shortstop (SS), přes kterého jdou dlouhé míčky z hloubi pole od křídel, která by nebyla schopna dohodit kupř. na metu na opačné straně hřiště. Uprostřed kosočtverce na vyvýšenině stojí nadhazovač (pitcher) a za domácí metou dřepí catcher (chcete-li "chytač"). Mezi touto dvojicí vzniká zvláštní "pracovní vztah", neboť vynikající nadhazovač a catcher dokáží dostat i v poli průměrný tým do playoff. Probíhá mezi nimi komunikace pomocí předem dohodnutých prstových kombinací, jejichž prostřednictvím catcher určuje typ hodu podle informací o pálkaři a situaci na metách. Ideálním vyústěním jejich spolupráce je tzv. strike-out (viz dále).

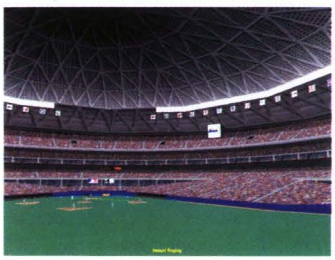
Nadhazovač musí umístit svůj nadhoz do čtvercového prostoru, jež je dán šíří mety a výškou od pálkařových kolen po jeho ramena. Pokud míček hodí do tohoto prostoru a pálkař se nepokusí o úder či promáchne, oznámí rozhodčí strike. Pokud míček jde mimo tento prostor, a pálkař se jej nepokusí odpálit, jde o tzv. ball, promáchne-li však, nadhazovač si opět připíše strike. Pokud nadhazovač dosáhne tří striků, jde o strike-out a pálkař si jde sednout. Mezi striky se započítávají i foulbally, nebo-li odpaly mimo vyznačenou plochu hřiště. Pokud nadhazovač vyrobí čtyři bally, pálkař odchází na první metu (tzv. walk), stejně tak následuje walk i v případě, že je pálkař zasažen nadhozem.

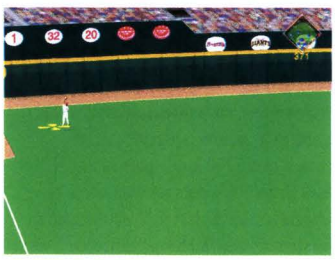
Nadhazovač zpravidla ovládá čtyři až šest typů hodů: nejjednodušším hodem je fastball nebo-li rychlý míč. Hází se s využitím plného švihu, drží stopu, u některých nadhazovačů dosahuje rychlosti sto mil za hodinu a je jediným hodem, který normální hráč míří nad výši pálkařova pasu. Dá se očekávat zejména na počátku a konci zápasu; někdy se však užívá i k překvapivému tahu, kdy je míč hozen přímo na střed do ideální pozice, kdy se počítá s tím, že zkoprnělý pálkař promáchne. Obdobou fastballu je split-fingered fastball, neboli splitter či forkball. Liší se tím, že se v poslední fázi letu ostře stáčí dolů. Dalším rychlým míčkem je slider, vynikající na strike-out. Stáčí se ostře do strany, na opačnou stranu od nadhazovačovy paže a lehce dolů. Zpravidla je použit pravákem proti levákovi a obráceně. Hodem, který "napodobuje" fastball, je tzv. changeup. V okamžiku, kdy opouští ruku nadhazovače, vypadá jako fastball, je ale cirka o 20 mil pomalejší a mírně se zvedá nahoru. Zpravidla následuje po fastballu. Curveball, alias charlie nebo yakker, patří mezi pomalé hody, stáčí se dolů a na opačnou stranu od paže. Zpravidla letí k vnějšímu okraji mety či až za něj do ballu. Na opačnou stranu než curveball se stáčí sinker, jež rotuje zpět proti paži a pokud je vyslán pravorukým nadhazovačem proti pravorukému pálkaři, pak i proti pálce. Jde o rychlý míč (okolo 90 mil) a neumí ho hned tak někdo. Pravou exklusivitou je knuckleball, pomalý míček bez spinu, který se však ve vzduchu podivně třepotá. I když se do něj pálkař nakrásně trefí, zpravidla letí někam úplně jinam, než by se dalo očekávat, kupř. pálkaři za záda.

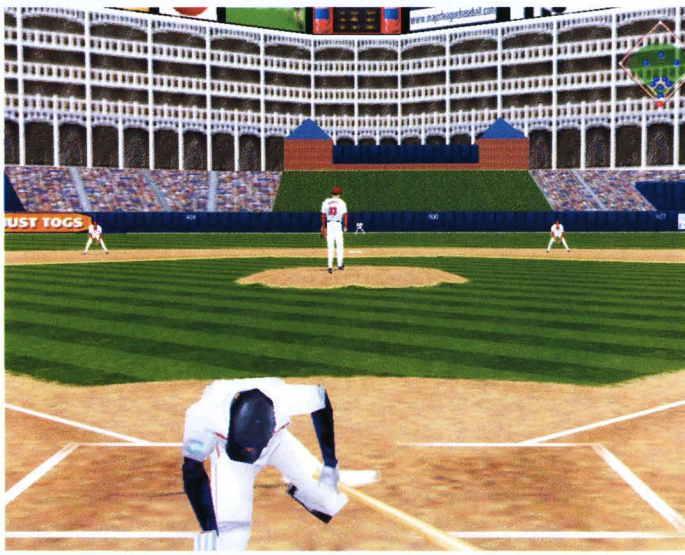
Úkolem pálkaře je samozřejmě nadhoz odpálit a dotknout se mety dříve než soupeř na ní stojící zachytí míček do své rukavice. Podle zvolené strategie a vlastních dispozic volí sílu a směr úderu. Na pálce se střídají předem určené trojice, tvořené hráči v poli (nadhazovač zpravidla na pálku nechodí) a tzv. designated hitters, tedy specialisty na odpaly. (Vesměs jde o hráče konstitucí připomínající almaru se specializací na homeruny.) Slabší pálkaři se zpravidla snaží o kontaktní odpal do země k levé čáře a spoléhají se na své rychlé nohy; míří proto do horní poloviny míčku. Odpal do země eliminuje možnost přímého outu, k němuž dochází pokud jakýkoli hráč soupeře dokáže chytit míček přímo ze vzduchu, a to i pokud jde o foulball. Naproti tomu, zejména při obsazených metách, lepší pálkaři se snaží o odpal plnou silou do středu míčku a pokud se zdaří, na světě je homerun, tedy odpal na tribuny. Hodně povedený homerun překoná vzdálenost přes 450 stop, ale na většině stadionů stačí cirka 360. Homerun je růžovým snem pálkařů a noční můrou nadhazovačů, neboť při obsazených metách získává tým čtyři body a navíc tím nadhazovačovo utrpení nekončí; krutá krása baseballu je totiž v tom, že pokud pálkaři stále úspěšně odpalují, body přibývají a směna nekončí do doby, než bránící tým dosáhne tří outů.

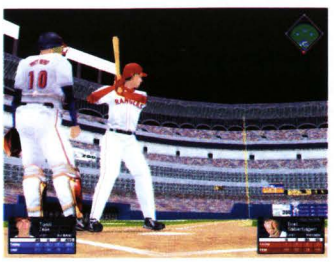
Doufám, že jsem neuvedl nějakou mystifikaci a hráči baseballu z mé terminologie nedostanou psotník. Pokud máte dotazy či připomínky, neváhejte a mailujte do redakce.

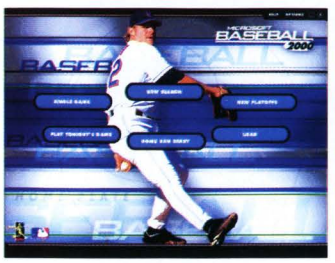
— Pavel Hacker







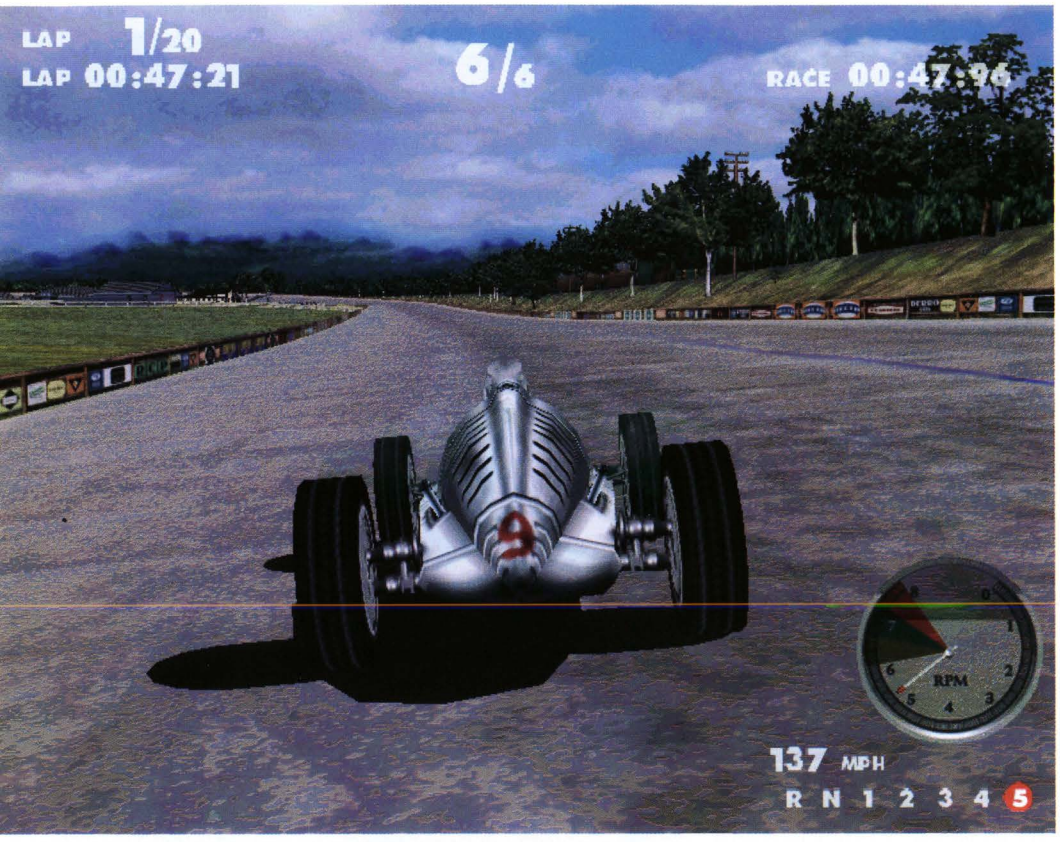




Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Sport. **Vývoj / distribuce:** Microsoft. **Multiplayer:** Ne. **Podpora:** Není.
Minimum: P 133, 16 MB RAM. **Doporučeno:** P 200, 32 MB RAM.
Pro: Dynamická hra, celkem povedená hudba. **Proti:** Grafika nic moc. **Grafika ★★★, hudba a zvuky ★★★, hratelnost ★★★. Celkové hodnocení: 72 %**

Spirit of Speed 1937

aneb tatíček automobil trochu jinak



Trať: Tripoli
Den závodu: 9.květen 1937
Délka: 13.14 Km
Směr: Po směru hodinových ručiček.
Popis: Rychlý pouštní okruh, otevřen v roce 1925. Je jednou z nejrychlejších tratí na světě.

Trať: Avus
Den závodu: 30. květen 1937
Délka: 19.29 Km
Směr: Proti směru hodinových ručiček.
Popis: Rychlá oválná trať. Její stavba začala v roce 1907, ale byla dokončena až v roce 1921. Skládá se ze dvou dlouhých rovinek 9.78 km zakončených na jedné straně šikanou a na druhé klopenou zatáčkou pod úhlem 43°.

V posledních letech se vývoj automobilismu řítí dopředu rychlostí blesku. Přiznejme si, kdo by se dnes obešel bez auta. Pro ty z nás, kteří ještě nedosáhli kýženého věku k získání řidičského průkazu, se snaží tu atmosféru, kdy sedíte za volantem a jedete si kam chcete, navodit spousta firem v oboru počítačového průmyslu. A tak si i ti méně majetní mohou na vlastní kůži vyzkoušet, jaké to je, sedět za volantem nového typu Ferrari, či Porsche, nebo jak se cítí piloti formule 1 při závodech velkých cen. Do tohoto odvětví vás přenese i hra Spirit of Speed. Ti z vás, kteří by si mysleli, že Hakinnenovi vyfouknou jeho letošní výhru seriálu Formule 1 se velice pletou. Spirit of Speed je totiž situován do

počátků závodních aut, do doby, kdy byli závodníci považováni za šílence, či sebevrahy. Do roku 1937.

Takže jdeme na to a bez zbytečných oklik. Beru do ruky krabici, vyjímám její obsah. Manuál (fuj, kdo by to čet) a CD s hrou. Vkládám CD do mechaniky, ták. Je tam. Spouští se instalace... Prvním dojem celkem solidní. Instalace proběhla bez problémů. Spouštím hru. Hmmm, logo Hasbro, fajn, copak tam máme dál? Á, takové hezké hnědožluté intro, že by autentické digitalizované záběry? No možná, ale spíše ne. Hlavní menu vypadá také hezky a stylově.

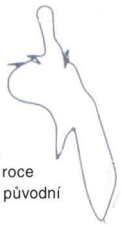
V úvodní obrazovce je několik voleb (kdo by to byl řekl, že?). Jako první volím menu Options. Ovládání, detaily...á, tady je to, resolution 800 x 600 a 538 x 314 ????. No nic zkusíme 800 x 600. Ještě obtížnost volíme na Hard. Máme přece už něco za sebou ne? Další vybíráme auto. Na výběr je 13 aut. Mercedesem počínaje, přes Bugatti až po Alfu Romeo. Při výběru auta je vámi vybíraný plechový miláček zobrazován spolu s několika desítkami charakteristik. Už z principu vybírám Mercedes Benz 154. Dalším krokem je volba trati. I zde je výběr pěkně proveden. O trati se dozvíte spoustu věcí. Místo, tvar, směr jízdy, nejlepší časy a jezdce a spoustu dalších "užitečných" věciček. Ták, a jdeme na to. Single race. New championship, single race a scenario. První dvě volby jsou vám snad jasné. Volba scenario je v tomto typu her něčím méně obvyklým, co méně obvyklým – neobvyklým. Po zvolení této možnosti vám hra nabídne na výběr několik scenárií. Pokud si některé z nich vyberete, získáte speciální úkol, jako vyhraj s prototypem nového vozu, dosáhni nového rychlostního rekordu, či zabij jezdce xx. Dáme tam ten šampionát. Chvilka napětí a čekání, jaké to bude. Nová špička na herním trhu nebo totální propadák? Krutá pravda vyjde najevo za několik okamžiků. Konečně. Chápu se (od slova chopiti se) svého podomácku sestaveného volantu.

Z reproduktorů se line příjemný zvuk motoru veteránů, puf, puf. 3,2,1, start. Šlapu na plyn. Auto jemně poskočilo a dalo se do pohybu vpřed, ostatní také nezaostávají a vyrážejí na trať. Dívám se do zpětného zrcátka, jeden tam zůstal, uvařil to – kiš, kiš. Kvílení pneumatik mě vrací do reality. Prudce měním směr a jen o fous se vyhýbám ošklivé zdi podél trati. Tento manévr mě stál velkou část mé rychlosti a mé bystré smysly zaregistrovaly, že počítačem řízená auta mizí v dáli v oblaku prachu. Sešlapuji plyn až na podlahu a sleduji je. Můj pohled nyní spočinul na přístrojové desce. Během zrychlení jsem zaznamenal zvláštní jev. Při rozjíždění je zařazena jednička až do rychlosti okolo 100 km/h, poté se rychle zařadí zbývajících pět rychlostí a jede se pouze na šestku. Zvláštní. Vychutnávám si svou stíhací jízdu, motor příjemně vrčí, cesta ubíhá rychle, krajina kolem je velice pestrá, místy se jede v lese, místy polem či loukou. Okolní příroda je graficky zpracována opravdu skvěle. Objekty jsou dokonale prokresleny a samozřejmě 3D. Po celou dobu hraní nezaznamenávám žádné grafické nedostatky. Ale co se to na obzoru rýsuje? Nějaké domy? Že by město? Zřejmě. Do města se řítím zhruba 250 kilometrovou rychlostí a nestačím brzdit před první nechutnou šikanou. Instinktivně si dávám ruku před

Trať: Montana
Den závodu: 13. červen 1937
Délka: 2 Km
Směr: Proti směru hodinových ručiček.
Popis: Situována v horách Montany. Je to jednoduchá oválná trať stavěná pro rychlou jízdu.

Trať: Roosevelt
Den závodu: 3. červenec 1937
Délka: 6.35 Km
Směr: Proti směru hodinových ručiček.
Popis: První z moderních F1 okruhů s prudkými zatáčkami. Tato trať byla velmi proslulá vysokým počtem nehod. Proto byla v roce 1936 přestavěna.

Trať: Montlhery
Den závodu: 11. červenec 1937
Délka: 12.5 Km
Směr: Po směru hodinových ručiček.
Popis: Postavena v roce 1924. Obsahuje velmi rychlé části. Je však také náročná na řidičské umění.



Trať: Pau
Den závodu: 25. červenec 1937
Délka: 2.77 Km
Směr: Po směru hodinových ručiček.
Popis: Postavena v roce 1933, aby nahradila původní trať. Je jednou z nejnáročnějších tratí s ostrými zatáčkami a úzkými cestami a s malými možnostmi předjíždění.

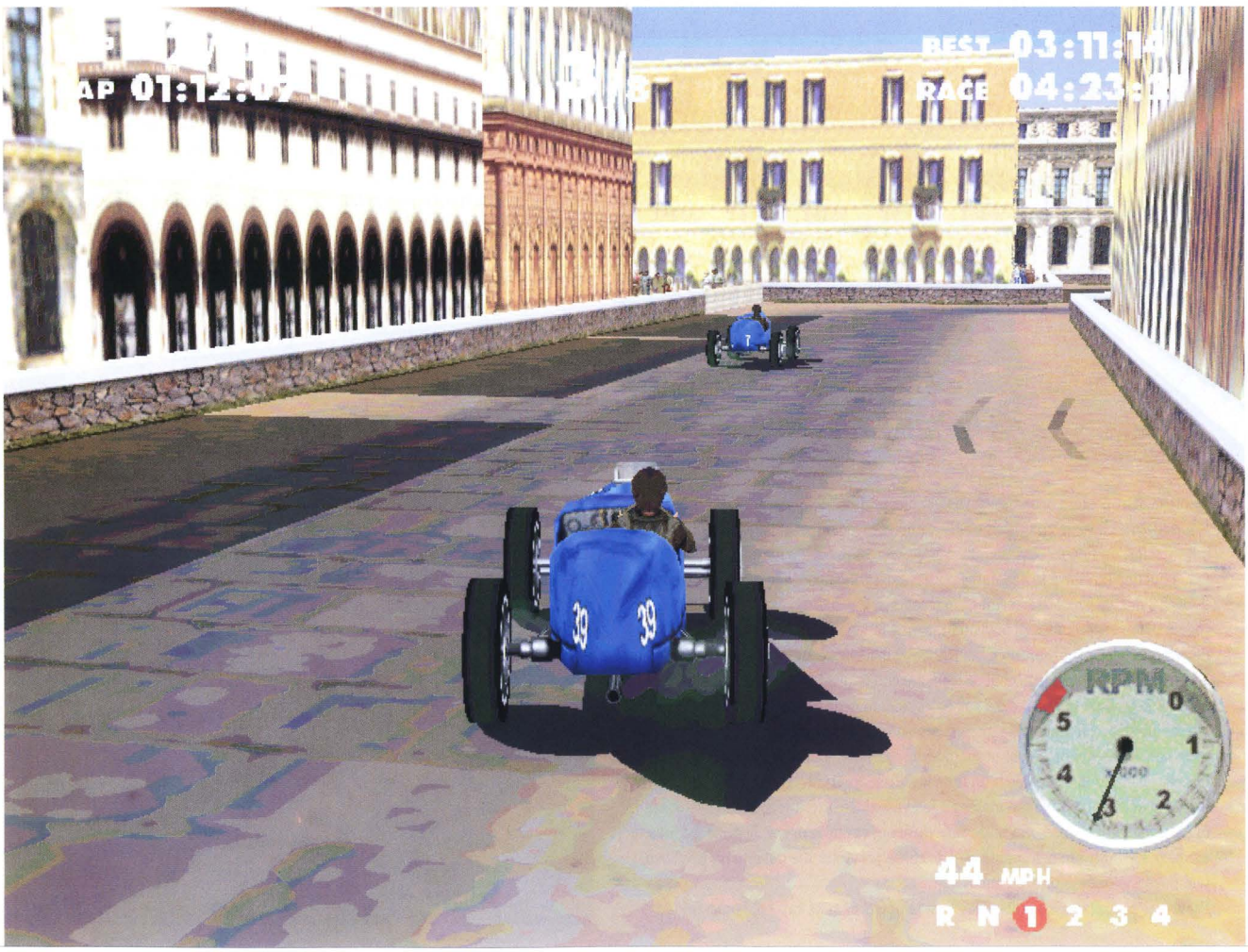
obličej a druhou křečovitě svírám volant v očekávání prudkého nárazu. Zeď se blíží nechutně rychle. A náraz je tu. Ale co to? Auto se odráží v pravidle zákona úhel odrazu se rovná úhlu dopadu a já v hodinách narážím do druhé zdi, kde se jev opakuje. Bez nejmenších problémů vyrovnávám druhé hodiny a znovu šlapu na plyn. S podivem zjišťuji, že moje auto neutrpělo tímto nárazem vůbec nic. Ani lak není poškrábaný. Tohle prostě nemám rád. Již bez problémů projíždím ostatní šikany a po několika minutách projíždím cílem. Ještě dvě kola. Během jízdy jsem přišel na další chybičku hry. Nevím, zda ta stará auta měla nějaké zvláštní schopnosti, ale pokud vjedu dvoustovkou na plný plyn do pravoúhlé zatáčky a auto jen lehce naznačí smyk - no comment! Během druhého kola dojíždím prvního protivníka. Bez nějakých problémů ho předjíždím a pokračuji ve své spanilé jízdě. V třetím kole jsem již suverénně první s náskokem půl minuty. A vítězství je tu. Další tratě mě čekají. Je jich ještě deset. Po hodině a půl a bez nějakých větších problémů vítězím první šampionát a znechucen odcházím spát...

Verdikt
Spirit of Speed 1937 se řadí do řad simulátorů střední třídy. Poskytne vám skvělou zábavu na několik týdnů. Předešlá věta ale neplatí pro fanatické milovníky automobilových simulátorů (jako mě), kterým záleží především na fyzikálním modelu auta, jeho chování na silnici atp. Tohle jsem uvedl, protože budu hodnotit SOS jako simulátor, nikoliv jako arkádu. Pokud vám na výše uvedených kritériích nezáleží a stačí vám ke štěstí jen hezká grafika a čtyři kola připočtěte si k hodnocení 25%.
— Michal Kratochvíl

Trať: Donington
Den závodu: 8. srpen 1937
Délka: 5.03 km
Směr: Po směru hodinových ručiček.
Popis: První okruh postaven v Anglii. Stavěn speciálně pro Britská auta v roce 1937.

Trať: Brookland
Den závodu: 12. září 1937
Délka: 4.4 Km
Směr: Proti směru hodinových ručiček.
Popis: Oválná trať. Velice rychlá. V nejpomalejších částech zde auta dosahují rychlostí 100 mil/h

Trať: Monza
Den závodu: 26. září 1937
Délka: 6.99 Km
Směr: Po směru hodinových ručiček.
Popis: Postavena v roce 1922 Milánským spolkem pro automobilismus. Na popud jezdců byla v roce 1934 zkrácena a doplněna několika šikanami, které ji činí velice těžkou.

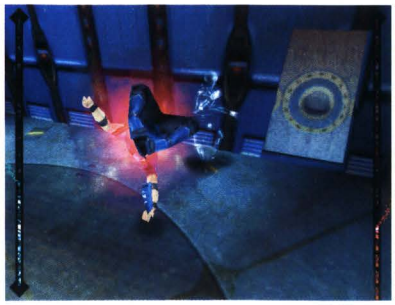


Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Simulátor. **Vývoj / distribuce:** Hasbro / Microprose. **Multiplayer:** Ano. **Podpora:** D3D, Force feedback. **Minimum:** P 200, 32 MB RAM, 8 MB grafické paměti, 4x CD-ROM. **Doporučeno:** PII 300, 64 MB RAM, 16MB grafické paměti, 12x CD-ROM. **Nejlepší podobné hry:** Sega Rally (85 %), Rally Championship (90 %).
Pro: Atraktivní prostředí, historické modely aut. **Proti:** Spíše arkáda než simulace. **Grafika ★★★★, hudba a zvuky ★★★★, hratelnost ★★★★. Celkové hodnocení: 60 %**

Omikron: The Nomad Soul

Nechte vaši duši převtělit se do těla někoho jiného, ale vězte, že už není návratu

Depresivní atmosféra urbanistické megapole, přelidněné ulice, neustálý provoz vznášedel všech různých druhů, všudypřítomní mechanizovaní strážci pořádku a Kontroloři myšlenek. Nad plynulým provozem obrovského města bdí dnem i nocí řídící počítač Ix. Stará se absolutně o všechno. Ovládá počasí, v předem určených dobách svlaží město deštěm, řídí porodnost, stará se o průměrnou úroveň štěstí, reguluje dobu spánku všech obyvatel tak, aby jejich produktivita byla co nejoptimálnější, má absolutní moc. Kdokoliv má špatné myšlenky, musí se podvolit Kontrolorům myšlenek a nechat se léčit. Jakékoliv přestupky proti režimu se přísně trestají, když budete krást, čeká vás recyklace, za nedbalost je trestem poprava.
Do tohoto depresivního světa máte možnost se díky Omikronu podívat. Omikron totiž není obyčejná hra, je to brána do jiné dimenze. Vaše duše se může převtělit do těla jakéhokoli obyvatele této dimenze. To je to první, co se od Kay'la dozvíte, kromě toho, že je v hrozném maléru a jen vaše duše, která je z jiného světa, mu může pomoci. Kay'lovo tělo bude vaše duše obývat jako první. Jestliže souhlasíte s tím, že z Omikronu není návratu, můžete se převtělit, ale dávejte na Kay'lovo tělo pozor, je to to jediné, co má.
Převtělíte se v okamžiku, kdy z Kay'lova těla, teď už také vašeho, jakási nestvůra cosi vysává. Vyruší jí v tom ale bezpečnostní robot, takže jste zachráněni. Bohužel si ale nic nepamatujete, máte sice Kay'lovo tělo, ale ne jeho vzpomínky. U sebe máte pár věcí, mezi nimi i klíč ke Kay'lovu bytu. Vydáte se tam a zjišťujete, že Kay'l je policajt. Také v jeho bytě najdete krásnou manželku, která má strach, co se s vámi stalo, kde jste tak dlouho byl. Prý jste spolu se svým parťákem Denem pracoval na jakémsi případu několikanásobných vražd, ale oba jste byli dlouho nezvěstní. Abyste zjistil, co se s vámi vlastně dělo, vydáváte se do vaší práce, tedy do kanceláří policie. Od svých kamarádů se dozvídáte, že Den je mrtev a o vás si to mysleli také. Dostanete první zahřívací úkol, a to vyslechnout údajnou příslušnici teroristické organizace Awakened, ale naštěstí vás za chvíli vyruší manželka, protože vás zve na oběd. Bohužel při obědě vás čeká další nepříjemnost v podobě přestřelky v samoobsluze, kterou musíte neprodleně vyřešit, posily jsou už na cestě. Vyřídíte asi deset ozbrojených chlápků, ale slibované posily stále nikde. Po chvíli vám dojde, že vás někdo chce vidět mrtvého, a toto byla dobrá záminka. Při vyšetřování série záhadných vražd zjišťujete cosi o démonech, kteří ovládají těla lidí na klíčových místech. Vy jste jeden z mála, který o tom ví, a proto jste se stal velmi nežádoucí osobou. Vaším úkolem je samozřejmě nenechat se zabít a nějakým způsobem zbavit tohoto prokletí i celou společnost.
Jakým? Nechte se překvapit.
Architektura Omikronu je úžasná. Obrovské multiplexy budov, do kterých plynule vcházíte, vše je jedna masivní úroveň. Po chodnících se pohybuje množství různých lidí, na silnicích je hustý provoz všemožných vznášedel, aut a motorek a vše se ztrácí v šedavém oparu, který tomu dává nádech tajemna. Lidí je v Omikronu spousta, na ulicích, v barech a obchodech, bohužel mluvit můžete jenom s klíčovými postavami, které jsou potřeba kvůli ději. Rozhovory jsou namluveny na slušné úrovni a postavy při nich nádherně gestikulují. Budovy jsou vymodelovány docela hezky, stejně tak lidé, ale textury mi připadaly takové rozmazané a málo detailní.
Vaši postavu ovládáte šipkami a kamera se vznáší kdesi za ní. Bohužel právě pohyb kamery není moc povedený, protože většinou bývá tam, kde ji nejméně potřebujete, a tudíž toho moc nevidíte. Pravda, můžete se podívat i z pohledu vlastních očí, ale pohled je omezen pohybem hlavy jen na určitý prostor. Omikron navíc kombinuje několik pohledů a akčních módů. Ten první, ve kterém budete trávit nejvíce času, jsem již popsal. Čas od času vás čeká jakási akční střílecí vložka, kdy se hra přepne do pohledu z vlastních očí a uprostřed obrazovky se objeví zaměřovací křížek. Pak se na vás vyvalí hromady nepřátel, které musíte pokosit, jako například v Quakovi. Naneštěstí je tento mód jaksi nevydařený a neohrabaný, prostě mi to nějak v adventure hře nesedí. Korunu tomu dává zakončení těchto střílecích sekvencí, kterou jsou boje muže proti muži, tedy vy a jakýsi boss, který se nejvíce podobá hrám typu Tekken nebo Virtua Fighter. K dispozici



máte samozřejmě několik typů kopů a úderů a také silná komba, ale nakonec to stejně skončí tak, že budete bezhlavě zběsile mlátit do klávesnice. Alespoň to tak bylo v mém případě. Celý tento systém akčních sekvencí mi připadá jako nepovedený nápad. Když chci hrát adventure, koupím si adventure, když chci střílečku, zahraji si střílečku a tak dále. Ale tři druhy her v jednom? Jelikož jsou tři, každý mód ztrácí na kvalitě na úkor toho dalšího, a všechny jsou příliš povrchní v porovnání se samostatnými hrami odpovídajícího typu.

Inventář je řešen docela zajímavým způsobem. K dispozici máte věc nazvanou Sneak, která molekulárně rozkládá předměty, mění je do elektronické podoby a následně zase sestavuje. Množství předmětů, které můžete mít u sebe, je omezeno, ale na určitých místech můžete předměty přemístit do Multiplánu, kam se jich vejde neomezené množství. Sneak také obsahuje vaše statistiky, poznámky k úkolům, mapu a můžete si s ním přivolat i taxíka, kterým se přemisťujete mezi důležitými lokacemi, které se automaticky zapisují do mapy.

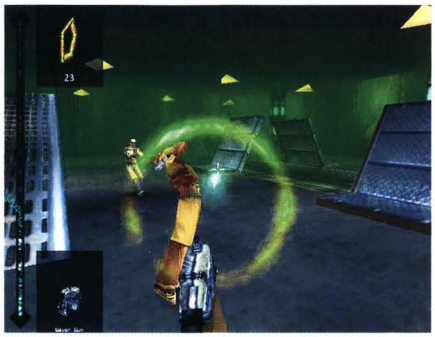
Zkušenost je řešena pomocí virtuálního tréninku, ať už střílení nebo mlácení, po několika vybojovaných soubojích se vaše vlastnosti vylepší. Skvělá věc je, že po smrti se vaše duše může přemístit do prvního těla, které se vaší mrtvoly dotkne. Časem také získáte kouzlo, díky kterému se můžete převtělovat libovolně. Bohužel při každém převtělení ztrácíte vaše těžce nabyté zkušenosti, takže se vždy musíte rozmyslet, zda-li to za to stojí.

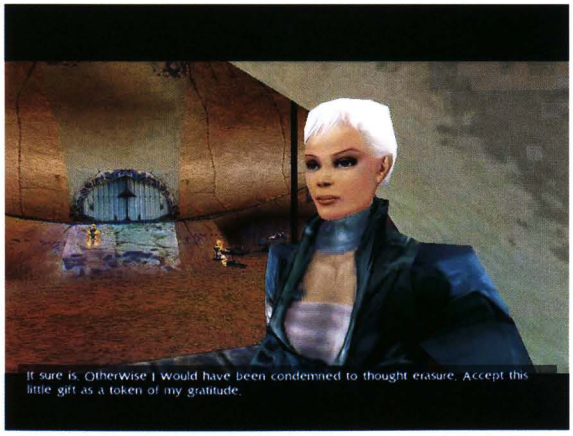
Celá hra je v duchu her z konzolí, takže je i omezeno ukládání pozic, což mě naštvalo. Ukládat můžete jenom na určitých místech, a to pouze tehdy, máte-li u sebe magický prsten. Tyto prsteny sice průběžně nacházíte, ale i tak je otravné, že hru nemůžete ukládat kdykoliv a neomezeně.

Věc, která se mi na Omikronu moc líbila je její soundtrack, který složil David Bowie. Hudba je povedená a svým způsobem i povědomá. Dokonce máte i možnost shlédnou Bowieho koncerty v různých barech.

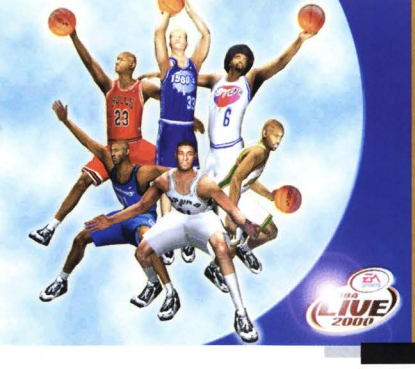
Děj Omikronu je přitažlivý a zajímavý, celé převtělování je dost originální prvek. Grafika je také hezká, ale to vás bohužel nezachrání před frustrujícími akčními sekvencemi, které celou hru hrozně brzdí a shazují. Adventuristi by měli sáhnout po čistokrevné adventuře, příznivci akčních žánrů po svém oblíbeném titulu. Já osobně dám přednost raději něčemu úplně jinému, ačkoliv nepochybuji, že se najde někdo, komu se Omikron líbit bude, on nakonec zas tak hrozný není.

— Tomáš Velebný





Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Adventure + FPS + 3D Fighter. **Vývoj / distribuce:** Quantic Dream / Eidos. **Multiplayer:** Ne. **Podpora:** 3Dfx.
Minimum: P 200, 32 RAM, Win 95/98. **Doporučeno:** PII 400, 64 RAM. **Nejlepší podobné hry:** King's Quest VIII, Ultima IX.
Pro: Převtělování, děj, grafika, David Bowie. **Proti:** Akční vložky, omezené ukládání. **Grafika ★★★★, hudba a zvuky ★★★★, hratelnost ★★★. Celkové hodnocení: 70 %**



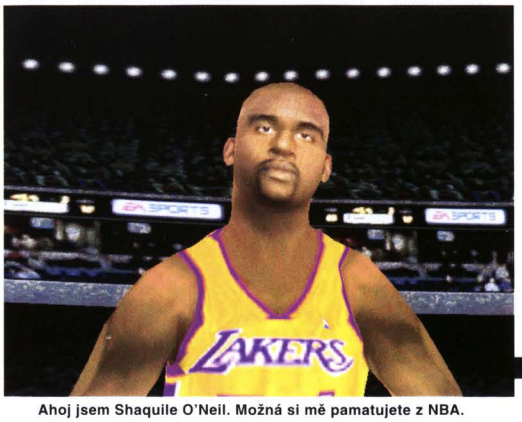
NBA LIVE

Jordan is back!!

Víte, jak vlastně košíková vznikla? Že ne? No tak dobře poslouchejte. Za devatero horami a devatero řekami byla jistá zemička a té se říkalo Amerika. A v té Americe byl jeden tým toho jejich pochybného amerického fotbalu. No a jak to tak u týmů bývá, měl i tento svého trenéra. Tenhle trenér byl vážně zaujat prací s týmem a tak přemýšlel, co by mohli jeho svěřenci v zimě dělat, aby to bylo jen trochu zábavné. Tak vznikl jeden z nejpopulárnějších sportů Severní Ameriky.
Proč že jsem vám to celé říkal? Zkrátka proto, že začínat stylem: "Tak tu máme další díl ze série NBA LIVE, tentokrát s pořadovým číslem 2000 atd. ....", už mi přijde značně otřepané. Pojďme se ale podívat přímo na hru.
Začněme u grafiky, protože právě vizuální stránka je stěžejní částí celé hry. Hned z počátku vaši pozornost jistě upoutá interface. Je totiž na rozdíl od jiných sérií značně jednoduchý, tj. na 3D pozadí se nachází několik tlačítek. Někomu by se to mohlo nelíbit, ale já zastávám názor, že co se týče přehlednosti, je to nejlepší možné řešení. Hlavně z počátku přehlednost uvítáte. Přece jen se tu na jednu obrazovku povedlo vměstnat tolik všemožných nastavení, že u jiných her se jich tolik nevyskytuje ani za třemi obrazovkami meňátek. Jakmile si vše potřebné nastavíte a pustíte se do zápasu, můžete se těšit na skvělou 3D grafiku. Všechny haly, ve kterých budete hrát, jsou věrně přeneseny do počítačové podoby. Právě zde bych rád poukázal na fakt, že na zpracování hřišť je nejvíce vidět rozdíl mezi sériemi určenými pro Ameriku (NBA, NHL) a FIFOU určenou hlavně pro evropské trhy. Zatímco u NBA a NHL mají všechny týmy věrně přenesené své svatostánky, u FIFY tomu tak není ani u všech opravdu známých klubů. Ale to jsem jen tak odbočil. Pojďme zpět k NBA. Další devizou této hry, která bude (a už je) velmi kladně hodnocena hráči, jsou obličeje. Pokud máte alespoň částečnou představu o tom, jak hráč v reálu vypadá, je opravdu mizivá pravděpodobnost, že byste ho nepoznali ve hře. Navíc si autoři trochu pohráli s mimickými svaly, a díky tomu mohou hráči při hře nebo střídání dělat různé grimasy, a vůbec to vše vypadá velice reálně. A aby toho nebylo málo, v celé hře nenajdete dva naprosto stejné hráče. Oni totiž mají každý svou vlastní výšku, váhu a další parametry. Proto například O'Neila poznáte na první pohled.
Ve zpracování hráčů a hal nemá NBA konkurenci. Bohužel však autoři nějak zapomněli na diváky. Při zápase se sice halou nese skandování, ale v porovnání s diváky ve FIFĚ je to jen nějaký podřadný šum. A když už jsme u toho. Ve FIFĚ mě fascinovalo, jak diváci vstávali, tleskali a vůbec žili. To bohužel u NBA nehledejte. V NBA jsou diváci hodně chladní. Naštěstí je to jedna z posledních věcí, které mi v NBA opravdu chyběly.

Poklidně přejděme k animacím. Zde se musím zmínit o skvělém intru, které nechává konkurenci hodně daleko za sebou. Výborně sestříhané záběry z reálných utkání skvěle proložené úžasnou hudbou. Viděl jsem intro k NHL a FIFĚ, ale tohle je prostě jednoznačně nejlepší. Naprostá bomba. Podobně mile mě překvapily animace ve hře. Vždy, když dáte koš nějak obzvláště povedeně, hra se přepne do pohledu televizních kamer a vy můžete sledovat celou akci pěkně jako v TV. Při přepnutí na instant replay si můžete sami nastavovat pohled kamery a sledovat tak hru z několika různých úhlů. Na rozdíl od FIFY, kde byl replay

Tanec svatého Víta nebo nějaký rituál?



Ahoj jsem Shaquile O'Neil. Možná si mě pamatujete z NBA.

„Hráči si melou pod vousy, když jsou střídáni, radostně řvou, když dají koš."

Já bych si ten míč s dovolením půjčil.

2000

„Komentátor mluví strašně monotónně a nijak nereaguje na to, jestli je první minuta úvodní části nebo poslední minuta čtvrté čtvrtiny a stav je 98:100.“

značně odfláknutý,je tady naprosto dokonalý. Nejenže si můžete vybrat kameru, kterou budete akci sledovat, ale následně jí lze rotovat, přibližovat a zase oddalovat, prostě lahůdka. A aby vše opravdu vypadalo, jako když se díváte “na bednu”, občas ještě nějaký ten hráč něco prohodí. Ne že by vám zarecitoval třeba Máchův Máj, ale stejně je to lepší, než němí hráči. Zase se nemůžu udržet, abych to neporovnal s FIFOU, ve které hráči drželi bobříka mlčení a ani nejsurovější faul je nedonutil k výkřiku bolesti. Tomu říkám sebeovládání! Tohle naštěstí v NBA neuvidíte. Hráči si melou pod vousy, když jsou střídáni, radostně řvou, když dají koš. Prostě jako v reálu.

A už jsme se přesunuli k ozvučení hry. To bylo snad ve všech dílech (výjimkou byla jen NBA 97) nejslabší stránkou hry. Bohužel ani u 2000ky nemůžeme nadšením skákat metr dvacet. Komentář je značně průměrný a v porovnání s NHL je to pro autory ostuda. Komentátor mluví strašně monotónně a nijak nereaguje na to, jestli je první minuta úvodní části nebo poslední minuta čtvrté čtvrtiny (to zní blbě) a stav je 98:100. Jestli si chcete dobře představit, jak to tak asi vypadá, tak si někdy zapněte televizi, když jde sport na Nově. Podobných kvalit dosahuje komentář v NBA. Ostatní zvuky docela ujdou. Neuslyšíte sice známý pískot podrážek na parketách, ale přesto je v NBA zvuků dost a ticho tu rozhodně nehledejte. A i když zvuky nejsou nikterak skvělé, dokáží i tak přece jen vytvořit tu správnou atmosféru hry.

A jsme u hratelnosti. Asi vás moc nepřekvapí, když prohlásím, že jde o naprostý standart, na který jsme u her od EA Sports zvyklí. Pokud jste ještě nikdy žádný díl NBA nehráli, budete mít asi problémy. Až se ale naučíte dobře bránit a doskakovat, bude vše v nejlepším pořádku a zjistíte, že to zas až tak těžká hra není. Osobně jsem hrál na obtížnost Superstar a docela to šlo. Překvapilo mě, jak velký rozdíl je, když hrajete jen tak pro zábavu (EXHIBITION) a když hrajete sezónu. Hráči v sezóně jako by byli mrštnější a rychlejší. Když už jsem u sezóny, nemohu zapomenout na kariéru, kdy můžete hrát několik sezón po sobě a hráči vám stárnou. Vždy, když dohrajete nějakou sezónu, všem hráčům se předělají statistiky podle toho, jak moc se jim v předcházející sezóně dařilo. Když je třeba někdo už moc starý na to, aby hrál NBA, musíte ho vyměnit za nováčka z univerzity nebo koupit posilu. Docela se mi líbilo, že mi LA Lakers prostě za žádný peníz nechtěli prodat O'Neila. Tohle už sice bylo k vidění minulý rok, ale stejně to potěší.

Kdyby vás snad přestala bavit hra na dva koše, stačí zvolit “Jordan in 1-on-1” a vyrazit na vyasfaltovaný plácek a rozdat si to s Michaelem Jordanem hezky jeden proti jednomu. Právě v tomto módu máte možnost hrát proti legendám NBA, které už dlouhou dobu nehrají. Nebo si jen tak zkusmo zaházet na koš. Možností je tu poměrně dost a nudit se nebudete. Tak to bychom měli. Ještě nesmím zapomenout

připomenout, že si můžete vytvořit vlastního hráče podobně jako v NHL. Stačí vám tedy naskenovaná fotografie a pár hodin času a můžete se i vy prohánět po palubovkách nejslavnějších amerických hal a zahrát si proti největším hvězdám NBA.

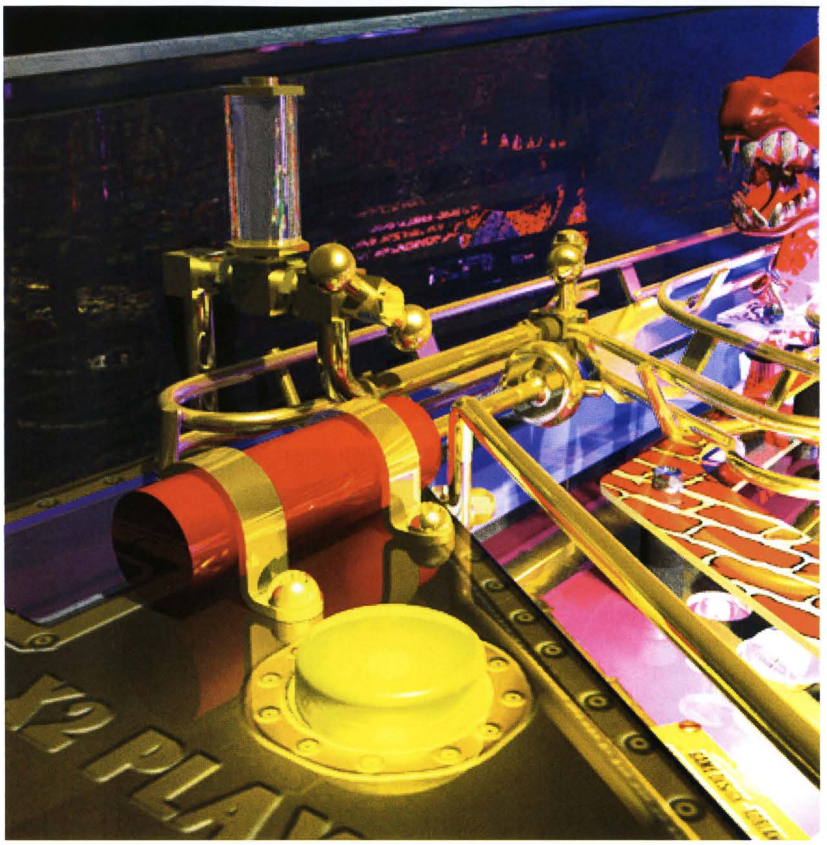
Co říci závěrem? Snad jen to, že mě NBA velice mile překvapila a nečekal jsem, že se u ní budu tak dobře bavit (přece jen basketbal není můj nejoblíbenější sport). Pokud hledáte nějakou opravdu dobrou sportovní hru, pak vřele doporučuji NBA. Je vážně super. Ale konečné posouzení je na vás.

— Michal Jašpr

Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Sport. **Vývoj / distribuce:** EA Sports. **Multiplayer:** Ano. **Podpora:** 3Dfx, D3D. **Minimum:** P 166, 32 MB RAM, 90 MB HDD, 4x CD-ROM. **Doporučeno:** P 300, 64 MB RAM, 165 MB HDD, 8x CD-ROM. **Nejlepší podobné hry:** NBA 97 (82%). **Pro:** Hlavně hratelnost podpořená excelentní grafikou. **Proti:** Na můj vkus příliš vlažní diváci. **Grafika ★★★★, hudba a zvuky ★★★, hratelnost ★★★★. Celkové hodnocení: 89 %**

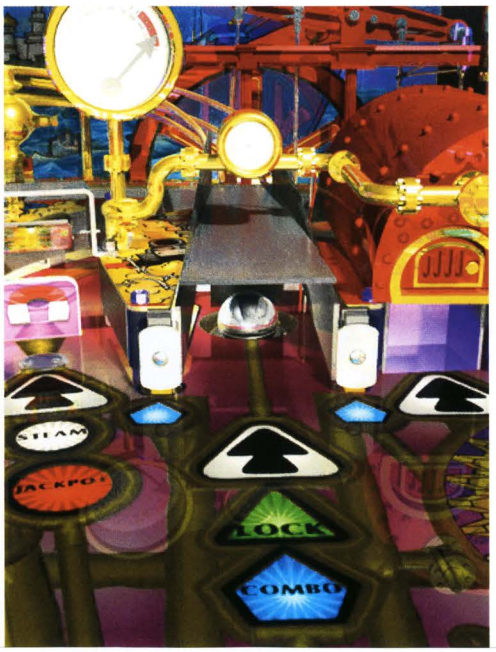
Pro-Pinball: Fantastic Journey

Upinbalujete se nebo neupinbalujete se?



Místnost, jíž se valí oblaka kouře. Všude posedává spousta podnapilých individuí. Nepříjemný vrchní drhne hadrem bar a přežvykuje. Jen v zadu v rohu postává mladík u podivného čehosi, ze kterého se linou zvláštní zvuky. Cítíte tu atmosféru?
Kde by byly pověstné české hospůdky bez možnosti nějak se zabavit pro jejich osazenstvo. Ve většině případů to jsou proklínané hrací automaty, šipky, kulečníky a v neposlední řadě také pinbally, či flipery, chcete-li. A bude to právě pinball, o čem si tu budeme dnes povídat.
Pro-Pinball: Fantastic Journey (dále už jen PP:FJ) je již třetí díl v sérii Pro-Pinball. Jako první to byl The Web, posléze přišel Timeshock!, no a teď Fantasy Journey. Každý díl představoval jeden do nejmenších detailů propracovaný stůl. Zdá se to být málo? Pak musím dodat, že jde o opravdu tu nejlepší možnou předělávku pinballu na PC. Vždyť každý stůl zabírá celé jedno CD a na to, jak jistě uznáte, se vejde informací dost. Ale to všechno je minulost. Pojďme se tedy podívat na PP:FJ.
PP:FJ nabízí opět jen jeden stůl. Opět můžeme očekávat precizně propracované fyzikální chování všech součástek, kterých je tu přehršle.
Grafické zpracování nabízí rozlišení až do 1600x1200 ve všech barevných hloubkách počínajíc 256 barvami a konče True colorem. Navíc si sami můžete nastavit pohled, ze kterého budete stůl sledovat. Myslím, že pokud se podíváte na okolo se prostírající obrázky, bude vám vše jasné. Navíc, když je vše v pohybu a veškerá hra světel se slije do jednoho obrazu, jde o neuvěřitelný vizuální zážitek. To ale musíte posoudit sami.
Akustická stránka hry se už ani moc zlepšit nemohla, protože již v minulém díle přidali autoři podporu Dolby Surround. Musíte uznat, že tady už se dál prostě jít nedá. Nezbývá vám, než mi věřit, že zvukový doprovod ke hře je velice kvalitní. Všechny ty nárazy kovu na kov, reakce stolu na vaše hraní - no prostě paráda. Na pozadí vám ještě ke všemu hraje příjemná melodie, která se mění podle dění na stole. Podaří-li se vám například "vymlátit" si nějakou tu adventuru (bonus, při kterém máte zvýhodněné bodové ohodnocení), hudba se přepne do agresivnější melodie. Opravdu nedoporučuji hrát PP:HJ bez zvuku, přišli byste totiž asi tak o 70% zábavy.
Stejně jako u jakékoliv jiné hry mě nejvíce zajímala hratelnost. Tudíž věřte, že PP:HJ se velice jednoduše ovládá. Ke hře vám stačí vědět, kde je ENTER, levý a pravý SHIFT nebo CTRL. Takto triviální ovládání, v kombinaci s možností si nastavit snad skoro všechno, je opravdu smrtící kombinace a jakékoliv pochyby o hratelnosti se musí ihned rozplynout. Jednoduše sednete a hrajete a hrajete a hrajete.
Snad bych se ještě vrátil k tomu, že si tu můžete nastavit naprosto vše. Je to totiž hlavní síla hry. Začíná to nastavením pohledu na stůl a končí silou pružin fliprů. Opravdu se tu dají nastavovat takové detaily, jako je stáří stolu či jeho opotřebení. Sebemenší změna by se podle autorů měla projevit ve hře. Já tedy nevím, ale rozdíl mezi novým netknutým a starým často používaným stolem jsem nevypozoroval. Otázkou zůstává, zda-li někdo vůbec všechna ta nastavení využije.
Na závěr snad už jen dodám, že pro majitele předchozích dvou stolů je tato hra naprostou nezbytností. Pro náruživé hráče pinballů, kteří sní o pokoji s touto hračkou, to bude dozajista velice dobrá volba a pokud narazí na verzi, kterou jsme měli k dispozici na recenzi my a ve které je jako bonus i stůl první (The Web), nemůžu než vřele doporučit.
A ostatním nechám na rozmyšlenou, zda jim jeden pinballový stůl za jejich penízky stojí.

— Michal Jašpr



Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Pinball. **Vývoj / distribuce:** Empire Interactive. **Multiplayer:** Ne. **Podpora:** Není. **Minimum:** P 90, 16 MB RAM, 50 MB HDD, 4x CD-ROM. **Doporučeno:** P 200, 32 MB RAM, 8x CD-ROM. **Nejlepší podobné hry:** Pinball Fantasy (65%), Pinball Timeshock! (70%). **Pro:** Dokonale po všech stránkách zpracováno, možnost nastavení i těch nejmenších detailů. **Proti:** Jen jeden stůl. **Grafika ★★★★, hudba a zvuky ★★★★, hratelnost ★★★. Celkové hodnocení: 70 %**

Pong

"Kolem mne se vznášejí mrtvolky ubitých tučňáků, mlčky proplouvají kusy ledovců, drobné rybky ohlodávají mé zbytky a vtlouká se mi do hlavy jeden neblahý pocit. Už to tak bude. Jsem úplně na dně..."

Slova mrzáka Adolfa nelze brát na lehkou váhu. Než skončil v útrobách Severního ledového oceánu, býval jako většina z nás úspěšným mladým člověkem se šťastným životem před sebou. Měl spokojenou rodinu, práci, která ho bavila, milující rodiče a byt v tiché vilové čtvrti poblíž Karlových Varů. Snad jediným problémem v jeho životě byla manželka Ljuba. Adolf si ji onehdá vzal vlastně jen kvůli pouhopouhému hormonálnímu vybití v ještě nepříliš zralém věku a na jejích vlastnostech příliš nelpěl. To se mu ale krutě vymstilo, když si tenkrát před léty pořídil malou krabičku s přípojkami s nápisem Tesla...

"Mám rád míčky, vždycky jsem měl rád míčky. Ony se tak hezky odrážejí, ony tak nádherně zvučí a pinkají..."

Ljuba byla vášnivá divačka béčkových TV seriálů. Jako regulérní žena v domácnosti se vždy po práci těšila na další várku intrik, vražd, násilností, nevázaných vztahů a vzmrtvýchvstání. Nejraději měla ságu s názvem *Smysluplný život šejka Ahmeda v USA*. Neminula ani jediný kus této pětitisícidílné série, když tu najednou přišel manžel s onou ošklivou krabičkou. Na dlouhé týdny a měsíce měla Ljuba od virtuálního života absťák. Vydržela to, pravda, jen s velkými obtížemi a sebeodříkáním, ale vydržela, byla velmi přizpůsobivá. Adolfa se jí nakonec podařilo od televize odtrhnout a na dlouhá léta byl klid.

"Nejhorší to bylo v devadesátým devátym. Vod Hasbra přišla nová verze Pongu. Věděl jsem, že manželství praskne, ale nemoh' jsem si pomoct..."

V parku, lesích a všude na ulicích si lidé povídali o Adolfovi. To už ale on sám nevnímal. Seděl před obrazovkou, tentokrát svého počítače, a nevšímal si okolí. Jeho modla dosáhla v mnoha ohledech změn. Už to nebyla jen primitivní dvoubarevná grafika, už to nebylo pouze několik mizerných her, dnes se těšil z mnohabarevného akcelerovaného 3D obrazu a spousty rozličných úrovní. Na rodinu nedbal, nechodil do práce a vztahy s ostatními lidmi neudržoval. I skončil Ljubě oblíbený seriál a najednou jí přestal život s Adolfem bavit. Sebrala si svých pár švestek plus polovinu společného majetku a odešla. Jemu to ale tehdy pramálo vadilo.

"Asi vážně dodělávám, už na mě kálejí i tučňáci."

Možná se vám to bude zdát nezvyklé, ale v první úrovni první epizody nového Pongu tučňáci skutečně používají svých pozadí k vyměšování. Jejich metabolismus je však oproti těm skutečným tučňákům skutečným značně pozměněn, místo exkrementů vrhají do vzduchu sněhové koule, které vy odpalujete svou pálkou. Když se do nějaké netrefíte, spadne do vody a skóre protivníka o jeden bod vzroste. Totéž se děje i opačně. Novým prvkem jsou bonusy, kterými můžete buď sobě přilepšit, nebo protivníkovi uškodit. Škození v první úrovni představuje rozlomení ledu, přilepšení zase prudké odpálení míčku soupeři.

"Dohrál jsem to! Heuréka, já jsem to dohrál! Ale ještě to nekončí. Ještě ne. Pořád mi zbývají dvě třetiny hry."

Dnes už se hraje na postup. Můžete si sice dát s přáteli match až ve čtyřech na jednom počítači, ale i na hráče bez dostatku kamarádů autoři mysleli. Pokud totiž dohrajete Pong jen na jednu obtížnost, k postupu do obtížností dalších vás motivují bonusy a cheaty, které vám hra přidělí. Já osobně jsem v době psaní této recenze dohrál hru také jen na nejnižší obtížnost a speciální volby v menu jsem ještě nemohl využít, každopádně mě čekala alespoň jedna odměna –možnost zahrát si klasický Pong, který je možná zábavnější než tahle jeho nová verze.

Ljubě se samotné dobře nevedlo. Po několika neúspěšných pokusech sehnat si práci, při nichž neuspěla, se dala na prostituci. Současně s tím se zhoršoval i zdravotní a psychický stav Adolfa. Přestal dbát na spánek a nestaral se o udržování stolice.

A potom to přišlo. Dohrál Pong. Kamarády už dávno neměl a telefon mu před časem odpojili. Neměl co dělat. Nemohl nic dělat. Nedokázal dělat cokoliv. Pak se jednou odvážil vyjít na ulici. Kolemjdoucí nad ním ohrnovali nos, ale on na to nedbal. Náhle se mu ale před očima vynořil podivný a strašný výjev – jeho bývalá manželka. Chtěl s ní promluvit, ale to už k němu přiběhl pasák a začal nabízet své zboží...

Teď trochu odbočíme od příběhu a já vám řeknu, jaké zboží má na skladě Pong. Je toho mnoho. Rozmanitost úrovní je opravdu nesmírná. O tučňácích jsem toho již řekl mnoho, ale ještě dodám, že je v jednom levelu napadnete zase naopak vy, a to tím, že budete jejich sádlo shazovat do vody. Nádherně pískají. Dále bude k mání například rybolov, kde musíte pod nátlakem nenažraného krokodýla provádět pogrom na šupinatce. Nebo zahánění stáda oveček na ohraničeném útesu do kruhu uprostřed půdy. Poznámka: shazovat nebohou zvěř z útesu nelze. Zkoušel jsem to! No a jsou tu i sportovní hry, též si zahrajete pinball nebo odpalování různobarevných slepičích vajec do košíku, tak trochu na způsob té ruské digihry s vlkem, ale jen tak trochu.

O padlé ženy neměl Adolf ani trochu zájem (na jeho místě by někteří mí kolegové udělali opak, zdravím tímto Rattla a Mystica), snažil se jen spojit se svou manželkou (pomocí komunikace, samozřejmě!). Neúspěšně. Ljuba se nad ním ofrňovala, na jeho soucit reagovala svoláním guardů a ti si nebohého Adolfa podali. Spousty krve tekly, taky občas nějaká ta slza, to když se násilníkům náhodou podařilo roztrhnout oběti slzní kanálek. Když bylo po všem, bezvládné Adolfovo tělo bylo odvlečeno na námořní loď plující k severu. Tady všechny zprávy o tomto člověkovi končí.

Naposled hodíme hlavního hrdinu našeho příběhu za hlavu a shrneme si probraná témata. Pong není nic nového. Jeho nynější verze nepředstavuje ani nic převratného. Je to ale velmi dobrá zábava a jestli se bude u nás prodávat za nějakou slušnou cenu, klidně si ho kupte. Anebo ho nekupujte. Svými ušetřenými penězi podpořte dobročinné konto magazínu Excalibur tím, že movitosti odešlete na adresu: PCP, Excalibur, P.O. Box 414, 111 21 Praha 1. Čím víc, tím líp. Udělejte dobrý skutek a pomozte hladovějícím, kteří trpí! (bereme i nemovitosti, jídlo, slepice a zvířenu chutnou vůbec! -ts-) (též kozy a sovy! -ml-)

"Mé bezvládné tělo se houpe v proudech. Všude ticho a tma. Avšak jen zdánlivě. Zdáli slyším slabý hukot, jehož intenzita každou chvílí stoupá. Je to loď. Nákladní loď. Už si jedou pro mě! Za chvíli hluk ustane, potom se objeví potápěči a ti mou maličkost vynesou na palubu, kde mě tamější špičkoví doktoři jistě vzkřísí. Loď se přibližuje. Je už skoro tady. Teď, teď se lodní šroub zastaví. Už se přece musí zastavit! Nebo ne? Hele, počkejte! Vždyť jestli se nezastavíte, tak mi ta věc urve hlavu, ona mi přece ur...ur...ur...thr...ur...křup...ur...

The End!

— Matěj Steklík

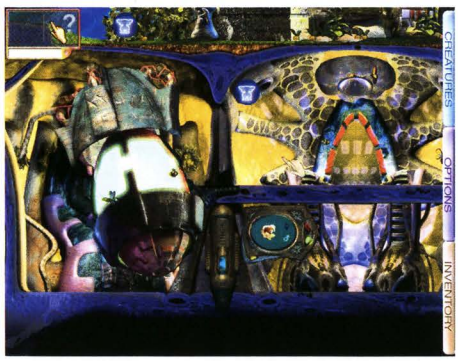
Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Předělávka klasiky. **Vývoj / distribuce:** Supersonic / Hasbro Interactive. **Multiplayer:** Ano. **Podpora:** Direct3D.
Minimum + doporučeno: P 166, 16 MB RAM. **Pro:** Dlouhá trvanlivost, slušná hudba a grafika, bezvadně se hraje, obsažen i starý Pong. **Proti:** Podivně rozložená obtížnost.
Grafika ★★★, hudba a zvuky ★★★, hratelnost ★★★★. Celkové hodnocení: 69 %

Creatures 3

Máme rádi zvířata, zvířata, zvířata, protože jsou chlupatá a mají hebkou srst

Pokud vím, pravděpodobně v dnešní době všichni vědí, co znamená pojem umělá inteligence. A Creatures, to je v oboru umělé inteligence pojem, který něco znamená.

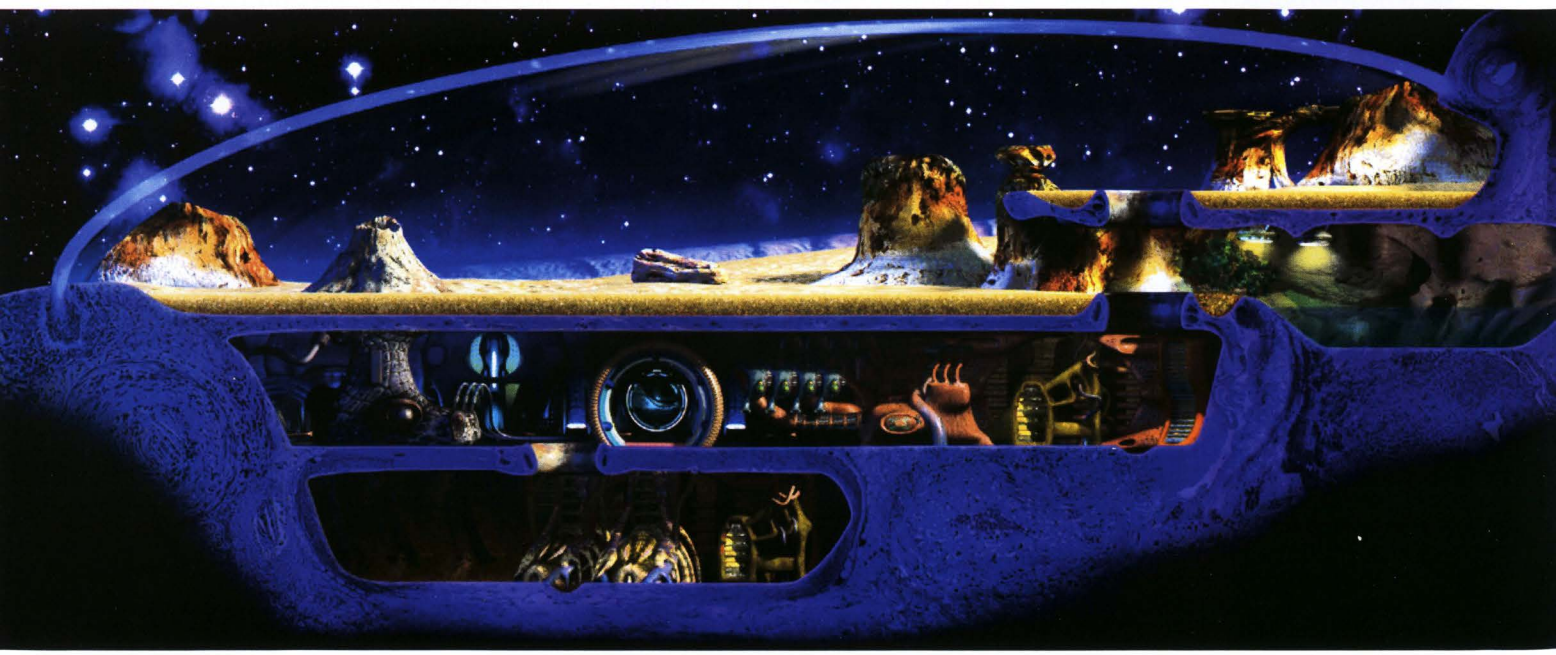
Creatures 3 jsou již pátou verzí umělého života na PC. Každý Norn má svou speciální genetickou strukturu DDNA (Digital DNA), která při plození nových Nornů mutuje, a tak vznikají nové druhy. Creatures jsou založeny na reálných zvířatech. Proto potřebují všechno jako ve skutečnosti. Vyrůstají, učí se, potřebují jíst, spát atp. Ale to bych trochu odbíhal. Zpět ke hře samotné. Creatures se odehrávají na vesmírné lodi, která tvoří jakýsi svět. Je rozdělena do několika částí. Od Norního terária, přes laboratoře a výuková centra, až po



nebezpečnou džungli. Vy se stáváte jakýmsi pečovatelem a vaším úkolem bude se starat o Norny a pečovat o to, aby jejich život byl příjemnější a veselejší. Norni by sice mohli vyrůstat i bez vaší podpory, ale byly by to uslintané potvory s minimální inteligencí. Vy tedy budete muset učit Norny mluvit (dají se naučit mluvit i česky), budete s nimi muset komunikovat, starat se jim o obživu a chránit je před zlými Grendely. Vzhledem k tomu, že Norn je od přírody zvířátko mírumilovné a hrozně rádo objevuje nové věci, nebude první část úkolu velkým problémem. O to těžší bude část druhá. K tomu, abyste zabezpečili vaše Norny, slouží několik přístrojů, které můžete spojovat do větších celků s jinými novými funkcemi. Pokud například spojíte lékárnu a teleport, docílíte toho, že pokud nějaký Norn onemocní, automaticky se teleportuje do medical center, kde se vyléčí.

Pokud si vezmete Creatures jako celek, přijdou vám, jako mě z počátku, velice nudné a nezábavné, ne-li přímo odporné. Pár skoroveverek běhajících po monitoru a žvatlajících jakési dada. No co to je za paskvil, řeknete si a vypnete počítač. To ale uděláte velikou chybu, protože pokud si prostudujete hru do hloubky a přeložíte si manuál, přijdete na to, jaká je to skvělá hra. Po několika pokusech se mi povedlo naučit Norny mluvit, starat se o sebe i o Norní dorost a dokonce se mi podařilo odchytit Grendela a zkřížit ho s Nornem. Ano, i takovéto možnosti Creatures nabízí. Při pěstování Nornů máte dvě možnosti – buď začínat s dvěma dospělými Norny nebo s vejcotvorem. Rozhodně je lepší druhá možnost, ve které můžete nové generace vychovávat k obrazu svému. Při tvorbě Nornů máte na výběr několik druhů a dvě pohlaví. Při přirozené reprodukci nebo za pomoci genetického směšovače máte možnost tvořit si vlastní druhy, které budou spojovat klady z předchozích dvou. A tak se pravděpodobně dá vyšlechtit bezchybná rasa Nornů. Bohužel velkou nevýhodou této hry je její zdlouhavost a místy nudnost (doba, kdy čekáte na to, než vám vyroste nová generace – neboli životnost jednoho Norna – je cca 7 hodin). Tak mě omluvte, jdu se věnovat genetické biologii. Aneb světlým zítřkům Nornů a Grendelů zdar...

— Michal Kratochvíl



Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Hříčka. **Vývoj / distribuce:** Creatures Labs / Mindscape. **Multiplayer:** Ne. **Podpora:** Není. **Minimum:** Pentium Pro, 32 MB RAM. **Doporučeno:** Pentium II 300, 32 MB RAM, 4 MB grafické paměti. **Nejlepší podobné hry:** Petz 4 (80 %), Creatures adventures (30 %). **Pro:** Místy celkem legrace, logicko-kombinační questy, kvalitní AI. **Proti:** Zdlouhavé, stejně vám ta zvířátka jednou chcípnou, velká náročnost na paměť. **Grafika ★★★, hudba a zvuky ★★★, hratelnost ★★★. Celkové hodnocení: 65 %**

Furby

Big Fun in Furbyland

Top Gun má svého nového hlavního představitele, Hovňouska „Shitie" Mavericka.

Pepíčku, doběhni za paní vychovatelkou! Máničko, jdi za Honzíčkem a vzkaž mu, ať už přijde ze záchoda! Emílku, přestaň se dloubat v nose! A vy ostatní si hezky lehněte, ruce pod hlavu, a já vám budu vyprávět pohádku o jednom malém zvířátku...

Tak abyste věděli, tam nahoře nesídlí Bůh. Bydlí tam obludky s plyšovým kožichem, ptačím zobáčkem a malým mozečkem, které si říkají Furbíci. To jen tak na okraj, pro případ, že byste zase nadávali na nad vámi letícího racka, když vám na hlavě přistane snůška aromatických recyklovaných živin. To nebyl racek. Byli to Furbíci.

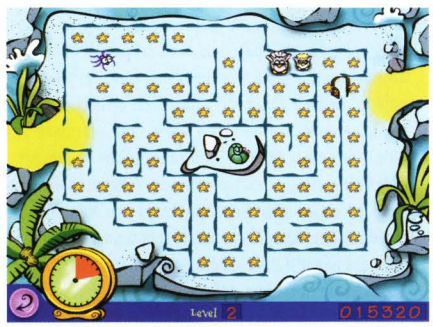
Společně s koupí téhle hry se vám jedno takové zvířátko dostane do rukou na výchovu. Vy si můžete vybrat, jakou bude mít barvu kožichu, břicha, očí, uší, tlapek, může být žíhané i flekaté, dále zvolíte typ a barvu hára a nakonec i stáří jedince. Až se vám podaří stvořit tu nejohyzdnější hyenku, hra se přesune do pokoje. A teď: kolem vás je všeho všudy almara s věcmi, které lze používat, okno, u kterého nastavujete počasí, kniha, která vám dá některé informace ke hře, obraz na stěně, což je znázornění menu výběru zvířat, dále několik ikon, které vás přesouvají do různých miniher, a nakonec-vaše hyenka, tedy Furby. Vrtí ušima a občas si zadupe, aby vám dal najevo svou přítomnost. Občas kníkne, to když od vás něco chce. A chtít může všelicos...

Abyste si přízeň hyenky uchovali, měli byste se o ni starat. Vybírat jí hudbu, česat ji, lechtat pírkem, dopřávat jí spánku a stravy. Naneštěstí tohle všechno ani nebudete muset dělat, zvíře je totiž neuvěřitelně pasivní a ať se snažíte jakkoli, chová se pořád úplně stejně. A to je dost závažná chyba. Zkoušel jsem kontrastně měnit počasí z velice hezkého na velice špatné, ale Furby nic. Sledoval jsem, co bude říkat na to, když ho budu pořád česat a lochtat, ale on nic. Zkoumal jsem jeho reakce na změnu hudby, barevného rozpoložení pokojíčku, zkoumal jsem i možný důsledek změny jídelníčku. Bez úspěchu. Furbies jsou očividně silně introvertní nátury a na žádný podnět zvnějšku nereagují. Co je horší, oni se po celý život ani trochu nevyvíjejí. V jiných hrách tohoto typu, jako třeba Catz&Dogz nabo Oddballs, jste si se svými svěřenci mohli hrát a mohli jste je i všelicos naučit, ale tady žádnou takovou možnost nemáte. Tvor pořád sedí, jen občas se za něčím ohlédne z okna, ale jinak jakoby byl invalidní, ani trochu se ze svého koberečku nehne. Ale to přece nejde! Zvíře musí být zvídavé, musí vzdorovat, jednoduše dělat něco, co by podpořilo jeho virtuální autoritu. Když se o nic takového nesnaží, není to jednoduše žádný mazel, ale prachobyčejná hnusná potvora. A potvory se hubí! Ale vlastně, co to říkám? Na rozdíl od jiných Tamagotchi-like her zde zvířata neumírají. Marně jsem se ho snažil utrápit hladem a žízní a následně bezúspěšně učil poprosit o potravu tím, že by vždy před soustem musel zadupat prackama, marně jsem mu snižoval energii absencí spánku, všechno marné. Stejně jako Stalin je i Furby nesmrtelný.

A co minihry? Club Furby jsem (nejen já) nepochopil a pochybuji, že by mu porozuměly děti od 4 do 7 let, pro které je jinak hra určena. Furby Fest a Furby to the Rescue jsou primitivní, laciné a velmi hloupé "puzzly", které mají malé děti za úkol vzdělávat. Na to myslím nejsou tak špatné, jeví se však jako naprosto nezáživné. Úplný opak a vlastně to nejlepší na této hře je In the Clouds. Po vzoru starých 2D raketových arkád letíte s Furbym po různých úrovních, vyhýbáte se překážkám a sbíráte bonusy a doplnění energie. Je to zábavné, je to různorodé, je to i docela těžké a je to i jediný důvod, proč dostává Furby tak relativně vysoké hodnocení. A taky k tomu hraje vážně povedená hudba.

Máte nějaké zvíře? Jestli ne, tak si ho pořiďte, přineste domů a tam mu posviťte do očí baterkou. Ať už bude reagovat jakkoli, vždy si budete moci být jisti tím, že jste koupí neprohloupili. Takový Furby by totiž neudělal vůbec nic.

— Matěj Steklík



Sympatický pavouček je jinak velmi úchylný a záludný tvor, vzrušující se na nemohoucnosti pavučinou slepených Furbíků.

Křepčící individua a Mixmaster Mike ze skupiny Beastie Boys, hrající svůj jednogramofonový hit 3MCs and 1DJ.

Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Kids software. **Vývoj / distribuce:** Hasbro Interactive. **Multiplayer:** Ne. **Podpora:** Není.
Minimum: P 133, 16 MB RAM. **Doporučeno:** P 166, 32 MB RAM. **Nejlepší podobné hry:** Creatures 2 (55 %), Oddballz (45 %). **Pro:** Vrtivé uši a dupavé tlapky, In the Clouds.
Proti: Furbies nedosahují inteligence ani průměrné modelky. **Grafika ★★, hudba a zvuky ★★★, hratelnost ★★. Celkové hodnocení: 38 %**

Nocturne

Resident Evil hoďte do koše, přichází Nocturne

Jak by řekla Madona, jste Beautifull Stranger, který musí zachránit svět od různé hororové pakáže, jako jsou například vlkodlaci, vampíři, kostlivci (ti se s oblibou skládají znovu dohromady), zombie (ty taky asi čtyřikrát vstanou než je konečně po nich), oživlé sošky, chrliče atd. Máte na to čtyři epizody, ve kterých můžete dokázat, že jste opravdový machr (popřípadě machryně) nebo taky naopak. K dispozici máte poměrně rozsáhlou paletu zbraní, od pistolí přes těžší kalibry jako například brokovnice k plamenometům, granátům a nějaké ty ostré věci do ruky se tam taky najdou. Ke každé epizodě je přiřazen poměrně kvalitní animovaný úvod s nastíněním hlavního úkolu, ale hlavní informace dostáváte během hry od důležitých osob, které nejdou zabít, takže se vám nemůže stát, že vám něco důležitého uteče, uletí nebo zemře. Většinou s vámi prochází nějaká ta spřízněná duše, jako například Svetlana, která není vampír, ale jenom polovampír a na holku je teda docela slušná a neustále sebou nosí dva takové ostré nástroje, no rozhodně bych si s ní radši nic nezačínal (mimochodem tu taky nezastřelíte, protože to prostě Stranger do ní nechce střílet).

V první epizodě nazvané DARK REIGN OF THE VAMPIRE KING musíte jít do tajemného hradu v Německu a přinést záhadný artefakt, pomocí kterého lze ovládat vampíry, z čehož plyne, že ho každý shání pro nějaké to válčení, ale není to tak jednoduché, protože vás cestou pronásledují různé létací potvory, werewolfové (vlkodlaci, ale anglicky to zní prostě lépe) a vampíři v čele s jejich králem.

Epizoda TOMB OF THE UNDERGROUND GOD se odehrává v roce 1931v Texasu. Doktoři z malého města Smalltown, v němž se objevil nový a velice zajímavý syndrom proměny lidí ve vlkodlaky, zažádali vaši organizaci Spook House o pomoc s tímto nepatrným problémem. A tak jste spolu se svým psychicky nadaným přítelem nasedli na vlak a vydali se na cestu. Ale jak už to v takových případech bývá, asi v polovině cesty něco zastřelilo strojvůdce, takže jste si všimli, že vlak "going to fast" a váš přítel na vás začal křičet, že je něco velice blízko, načež ho to něco poměrně nevybíravě vytáhlo okýnkem a spolucestující ve vlaku se začali měnit na vlkodlaky...

Ve WINDY CITY MASSACRE navštívíte Chicago v roce 1933. Musíte zde najít a následně zastavit trochu vyšinutého vědce, který přišel na způsob, jak oživit mrtvé, což mělo za následek vytvoření gangů z takto oživených "lidí" a tím pádem i menší zpestření Chicagského života. Z počátku vám bude pomáhat jeden z "recyklovaných" lidí Icepick, ale dlouho vám nevydrží.

V poslední epizodě THE HOUSE ON THE EDGE OF HELL se nacházíte v poválečné Francii, kde navštívíte lovce příšer v důchodu Killiana, který má vedle své zahrádky hřbitov, z kterého se najednou začali ztrácet pozůstalí, pardon nebožtíci. Killianovi se podařilo zjistit, že příčinou úbytku jeho svěřenců jsou malí IMP-LIKE DEAMONS. Po malé prohlídce okolí a eliminace několika IMP-LIKE DEAMONů nalezne mrtvého hrobníka, kterému chybí klíče od krypt, a tak vám nezbývá než hledat, hledat a hledat...

Grafika

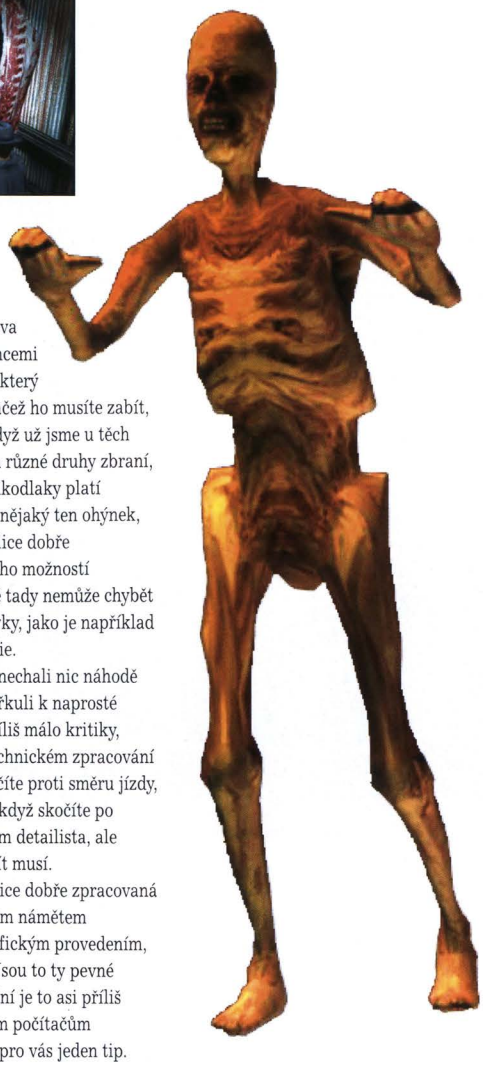
Jelikož má hra velice pěkně zpracovanou grafiku, je také trochu náročná na grafiku. Spustíte ji i bez Direct3D, ale přiznejme si to, v dnešní době už je nějaký ten urychlovací hardware zapotřebí. Trochu větší hardwarové nároky jsou způsobeny použitím technologie stínování v reálném čase, takže si můžete vychutnat překrásné stíny mraků a kouře a sloupů a... no prostě všeho. Všechny postavy jsou samozřejmě v perfektním 3D provedení a opravdu jsem ocenil jejich technické propracování. Vašemu Strangerovi se vlní baloňák větrem a když jdete po střeše vlaku, vlaje za vámi ve správném směru a intenzitě, při pobytu venku na dešti (zajímalo by mě jak to dokázali, ale skoro při každé kampani je pořádná bouřka) vám od úst uniká obláček vašeho dechu, postava se pohybuje velice realisticky dokonce i když běží, budovy jsou dokonale potažené texturou, která se nikde nepřekrývá ani neprolíná do sebe a technické zpracování hry je celkově na velice vysoké úrovni. Odpovídá tomu také nutný prostor na disku. Pokud zvolíte typickou konfiguraci, zkopírují se vám na disk celé dvě CD, což je asi 1,2 GB. Nároky na paměť jsou taky vysoké, minimum je 64 MB a optimum 128 MB, což je i dnes docela dost. Ale každá hra má své stinné a světlé stránky. Jelikož se hra odehrává buď v noci nebo v jiných temných prostorech, barev si příliš neužijete (což také významně navozuje hororovou atmosféru) a pokud se náhodou najde nějaký šílenec, který má dost dobrou sestavu, aby si Nocturne zahrál a u toho má černobílý monitor, je to hra přesně pro něj. Pro lepší přehlednost lze nakalibrovat váš monitor vyladěním vašeho kontrastu a světlosti monitoru podle přiloženého návodu, což vám výrazně zlepší orientaci v prostoru.

Zvuk

Představte si, že kráčíte v deštivé noci temným lesem, slyšíte jenom vlastní kroky a pleskání kapek o váš plášť, zvuk vašich kroků odeznívá v temnotě a vidíte ještě méně než slyšíte... To je přesně atmosféra Nocturna, zvuk ji perfektně podtrhává. V menu vám hraje vysloveně hororová hudba (abych přispěl ke vzdělanosti našeho národa, nokturno znamená "noční hudba") a ve hře je kromě úžasných zvuků i dokreslení výsledné atmosféry tichou hudbou. Zvuk k vám může proudit až s frekvencí 44 kHz samozřejmost je stereo a podpora 3D soundu také nechybí. Zvuky střelby jsou zdařilé, ale nejvíce se mi líbil zvuk jedoucího vlaku taženého parní lokomotivou, ššš ššš ššš hůů a tdn tdn tdn, skoro lepší než v normálním vlaku.

Hratelnost

Hrát Nocturne nebylo jednoznačně lehké ani těžké. V každé epizodě byly místa, kde by se určitě ani ten největší "pařan" nenudil. Na druhou stranu jsou zde lokace, které Nocturne řadí spíše do řádu adventur, jako je hledání klíčů a řešení logických hádanek vyplývajících z příběhu, například se musíte dostat z jedoucího vlaku plného vlkodlaků bez strojvůdce a se zničeným brzdným systémem, ale v celkovém provedení se jeví spíše jako 3D akce.



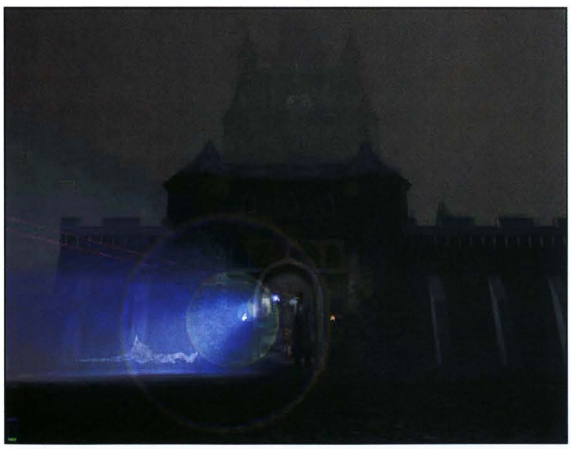
Bohužel nemůžete měnit pohledy kamer, uvítal bych například, kdyby se kamera přesunula za vaše záda, když vytáhnete zbraň, aby jste viděli, kam míříte, ale hra je provedena tak, že se pohybujete na pozadí jednotlivých textur, které vytváří pozadí pro vaši postavu a kamera je umístěna stacionárně a ani se za vámi neotáčí. To připomíná provedení adventury, ale ovládání je spíše akční, můžete úkrokovat, skákat, mířit na myši a střílet podle libosti. Díky tomuto provedení to je horší s mířením na určený cíl, bez "autoaimingu" by se vám těžko něco podařilo "sejmout", protože když je kamera umístěna proti vašim očím, prostě svůj cíl nevidíte. Trochu to mohou vylepšit jen laserové zaměřovače, které ukazují i rozptyl zbraně a když namíříte na sebe, je na ně opravdu pěkný pohled. Jak už bylo uvedeno výše, hra je doslova proložena animovanými sekvencemi a tak třeba potkáte vlkodlaka, který vám oznámí "Now you die", načež ho musíte zabít, aby náhodou neměl pravdu. Když už jsme u těch vlkodlaků, ve hře nejsou jenom různé druhy zbraní, ale i různé druhy nábojů. Na vlkodlaky platí stříbrné kulky, na zombie zase nějaký ten ohýnek, a tak i v tomto směru je hra velice dobře propracovaná a poskytuje mnoho možností a nových postupů. Samozřejmě tady nemůže chybět lékárnička a podobné vychytávky, jako je například baterka, u které se vybíjí baterie.

Z toho je vidět, že autoři neponechali nic náhodě a dotáhli všechno do konce, neřkuli k naprosté dokonalosti. Ale aby nebylo příliš málo kritiky, našel jsem jednu chybičku v technickém zpracování jízdy na střeše vlaku, když skočíte proti směru jízdy, váš skok je stejně dlouhý, jako když skočíte po směru. Možná si myslíte, že jsem detailista, ale nějakou chybu ta hra prostě mít musí.

Slovo závěrem, Nocturne je velice dobře zpracovaná 3D akční adventura s hororovým námětem a perfektním technickým a grafickým provedením, jediná chybička stojící za řeč. Jsou to ty pevné kamery, ale při tomto zpracování je to asi příliš náročné. Než zasednete ke svým počítačům a začnete hrát Nocturne, mám pro vás jeden tip. Začněte hrát až bude tma a nesviťte v místnosti. Báječně se ponoříte do hry a vaše nervy budou napnuty k prasknutí (pro osoby se slabými nervy nebo srdcem doporučuji hrát alespoň ve dvou a ve dne). Na úplný závěr už snad může jenom popřát mnoho "nepříjemně" strávených hodin u počítače a dobrý lov.

PS: Stranger neumí plavat, a tak ho to nezkoušejte naučit.

— Michal Kratochvíl & Robert Polák

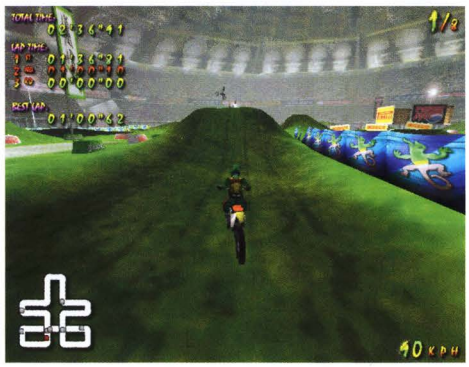


Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Hororová adventura. **Vývoj / distribuce:** Take 2 Interactive. **Multiplayer:** Ne. **Podpora:** D3D, OpenGL, SB Live.
Minimum: P 300, 64 MB, 8 MB grafické paměti, 8x CD-ROM. **Doporučeno:** PII 500, 128 MB RAM, 32 MB grafické paměti. **Nejlepší podobné hry:** Alone in the Dark I (60 %), Resident Evil II (80 %).
Pro: Zpracování, hratelnost, zvuky. **Proti:** Náročnost, pohled. **Grafika ★★★★★, hudba a zvuky ★★★★, hratelnost: ★★★★. Celkové hodnocení: 95 %**

Edgar Torrontera's Extreme Biker

Tak trochu jiná hra...

Pokud se podíváte na produkty herního průmyslu za posledních několik měsíců, zjistíte, že převážnou část tvoří strategie, simulátory, adventure a sem tam nějaká ta akčnůstka. Ach jo, kde jsou ty doby, kdy jsme s kamarády pařili hry jako Ironman, Micromachines či Scorch. Takové ty jednoduché hry stylu "blbost, ale potěší". No, dost bylo nostalgie. Ale zpět. Tou úvodní větou jsem chtěl naznačit, že by to sem tam chtělo něco jiného, něco jako Extreme Biker. Extreme Biker je sice také simulátor, ale není simulátor jako simulátor. V Extreme Biker se stanete kaskadérem na motorce. Zpracování je nejvíce podobné hře Trickstyle. Na začátku si vyberete svého řidiče, motorku a pak už jen jezdíte, jezdíte a jezdíte. Vaším cílem je samozřejmě stát se vítězem všech motorkářských soutěží. Samozřejmě, že hned ze začátku nemůžete jet profiligu a zvítězit. K tomu vás čeká ještě dlouhá



cesta. Touto cestou jsem měl na mysli výcvik vašeho řidiče a upgrade jeho vybavení.
Ve vlastní hře máte možnost na výběr tří soutěží. Motocross, Supercross a Freestyle. Motocross je pouze ježděním po různých tratích v terénu. Za vítězství získáte finance, za které si můžete vylepšit určitou část vaší motorky. Supercross je jeho obdobou, akorát se koná v hale a pouze na jedné trati. Třetí možností je Freestyle. Je to jízda po volné krajině, na které se vyskytují různé překážky v podobě skokánků, kopců, zničených domů atp. Těchto tratí je na výběr 10, jako příklad uvedu opuštěné město nebo "trubkový ráj". Zde můžete trénovat svou postavu. Abych to upřesnil. Vaše postava má čtyři vlastnosti a podle nich se umisťuje v různých kategoriích od nováčka přes řidiče až po kaskadéra. Tyto třídy ovlivňují možnost řídit lepší motorku a schopnost dělat náročnější kreace. Co se týče kaskadérských úkonů, ty jsou rozděleny na lehké a těžké. Lehké se provádějí jen pomocí kombinace kláves a obsahují například jízdu po jednom kole, bez držení, mávání rukou nebo Bunny-hop. Těžké úkony se provádějí tak, že se vyvolá kaskadérská akce a poté se na obrazovce objeví dvou- nebo čtyřúhelník s kuličkou v prostředku a vy se pomocí šipek snažíte kuličkou hýbat tak, aby nespadla. Tato akce je úměrná tomu, co dělá postava na motorce. Variace jsou závislé pouze na vlastnostech postavy a vašich reakcích (To, co jsem napsal, asi většina z vás nepochopí, to byste prostě museli vidět). I když se to zdá velice jednoduché, garantuji vám, že první hodiny hraní budete trávit padáním z motorky.
A jak že to vypadá, ptáte se? No, v celku dobře. EB běhá ve všech možných rozlišeních. Od 640x480, až po 1600x1200. Docela mě udivilo, že i přes tak kvalitní grafiku, jakou EB disponuje, nemá nároky na grafickou kartu. Krajina, po které se pohybujete, je velice dobře zpracována. Při volbě Freestyle si můžete jezdit opravdu všude možně. Nejste zde ničím limitováni. Vaší motorku řídíte z pohledu "zezadu". Bohužel jsem zde zjistil absenci možnosti měnit pohledy. Vaši jízdu si tak budete moci vychutnat opravdu až z replaye. Replay si zde budete moci sestříhat do filmečků, jako tomu bylo v Driverovi. Co se týče hudby, je celkem fajn. Po celou dobu hraní vás provází příjemná rocková muzika. Zvuky jsou také celkem na úrovni. Motorka zní dobře a co víc si přát. Jedině snad mohu doplnit, že zvuky, které dokreslují atmosféru v různých scenériích (výkřiky lidí v halách, zurčení horského potůčku či příboj moře), jsou také super. Co se týče ovládání motorky, je také kvalitně provedené. Motorku ovládáte základními klávesami (plyn, brzda, doprava, doleva, naklánění řidiče dopředu a dozadu a otáčení motorky) a dalšími klávesami pro kaskadérské akce. Fyzický model je na velmi vysoké úrovni, takže se zde žádné nelogičnosti nekonají.
Co říci na závěr? EB je skvělá hra na odreagování, při které se budete velmi bavit. Bohužel to není zábava na moc dlouhou dobu.

— Michal Kratochví

Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Simulátor. **Vývoj / distribuce:** Havas Interactive / Sierra. **Multiplayer:** Ne. **Podpora:** D3D, Glide, OpenGL, Force feedback. **Minimum:** Celeron 266, 16 MB RAM, 4 MB grafické paměti. **Doporučeno:** PII 400, 64 MB RAM, 16 MB grafické paměti. **Nejlepší podobné hry:** Trickstyle (85 %), Motocross Madness (65 %). **Pro:** Originalita, zábava, grafika, model motorky. **Proti:** Po čase to začíná být nudné a stereotypní. **Grafika ★★★★, hudba a zvuky ★★★★, hratelnost ★★★★. Celkové hodnocení: 88 %**

Petz 4: Catz and Dogz

Už Karel Čapek napsal povídání o pejskovi a kočičce...

Sekretářka : No není k sežrání???

Jídlo: Malé kočičky rády z kojenecké lahve.

Máte kladný vztah k zvířátkům? Chtěli byste pejska, kočičku, či králíčka, nebo dokonce prasátko (ne, díky), ale starší a moudřejší (ha, ha, ha - starší určitě, moudřejší – no comment) část vaší rodiny vám to nechce dovolit? Máte doma počítač? Pokud si můžete odpovědět na všechny předchozí otázky kladně, čtete tu správnou recenzi. Zde vás totiž seznámím se skvělými miláčky Petz 4.

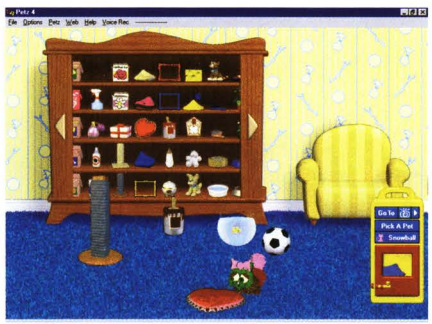
Pokud se rozhodnete koupit si tuto skvělou hříčku, získáte tím krabici s obsáhlým manuálem, který popisuje zvířátka a jak se o ně máte starat. A dvě stříbrné placičky nazývané "CéDéčka". Ptáte se proč dvě? Inu, odpověď je velice jednoduchá. Jedno CD obsahuje sbírku opuštěných kočiček a druhé sbírku pejsků (samozřejmě také opuštěných). V PF Magic se rozhodli neomezovat se pouze na tyto dva druhy z říše zvířat, a proto přidali jako bonus ke kočkám králíčka a k pejskům kdoví proč prase. Vy si samozřejmě můžete nainstalovat pouze pejsky nebo jen čičiny, ale nejlepší je mít na desktopu nasazeny jak psy tak i kočky.

Jak to udělátko funguje? Je to vskutku jednoduché. Po instalaci a spuštění se dostanete do obrazovky, která se odborně nazývá "Adoption centre". V této obrazovce si můžete prohlédnout a později i adoptovat (kdo by to byl řekl, že?) své miláčky. A věřte, že je z čeho vybírat. Můžete si vybrat z 15 druhů psů, 15 druhů koček a již zmíněného bonusu v podobě králíka a prasete. Poté, co si vyberete svého miláčka, popřípadě miláčky (v Petz 4 není počet zvířátek vámi vlastněných nijak limitován, je ovšem přímo úměrný času, který budete muset věnovat jejich péči), podepíšete list, na kterém se zavazujete, že se o něj/ní budete pravidelně starat, krmit a hrát si s ním/s ní, jinak uteče. Když už jsem se zmínil o útěku – Petz 4 neumírají, pouze mohou utéci, pokud se o ně nestaráte. Ale zpět. Po podepsání daných dokumentů konečně začíná opravdová legrace...

A jakpak to vypadá? Můžete mi věřit, že opravdu skvěle. V PF Magic se rozhodli držet hesla "v jednoduchosti je krása", a proto Petz nevynikají žádnou super grafikou, ale něčím úplně jiným. Autoři se rozhodli vytvořit hezká a milá zvířátka, která neustále tropí nějaké legrační kousky. Zvířátka se skládají z několika částí, které animuje pohybový model. Díky tomu je animace neuvěřitelně variabilní a plynulá, žádné záškuby a křeče. Mazlíci také vynikají skvělou mimikou, která je více než zvířecí. Již na první pohled poznáte, co si právě který mazel myslí. Každý chlupáč má i svoji vlastní osobnost, kterou na rozdíl od jiných virtuálních potvor ihned poznáte. Autorům se také skvěle podařilo dosáhnout realistického modelu chování. Hrátky, krmení či spánek vypadají jako ve skutečnosti. Prostě mistrovský kousek.

A jakpak se to vlastně hraje? No ono hraje je trochu přeceněný pojem. Jak již bylo řečeno, na začátku adoptujete zvířátko či zvířátka, a pak se o ně jen "staráte". Slovo staráte je totiž shrnutím několika desítek akcí. V prvé řadě je to výchova chlupáčů a všechno s tím spojené. Zde oproti předešlému dílu přibyla možnost s mazlíky komunikovat pomocí mikrofonu. Na CD se totiž nachází skvělý program od IBM Via Voice, který dokáže převést vaši řeč na digitální kód, který je mazlíkům srozumitelný. AI Petz 4 je na solidní úrovni a vaši svěřenci se dají naučit jednoduchým příkazům jako "sedni", "lehni", "zůstaň", "přines", "přeskoč", "udělej kotrmelec" atp. Zde ovšem záleží v prvé řadě na stáří právě učeného zvířátka. Ano, i na takové maličkosti u PF Magic mysleli. Pokud budete chtít, aby vaše několikadenní kotě udělalo kotrmelec pozadu, bude na vás koukat opravdu jako puk. Cvičení zvířátek není vůbec žádná legrace. V druhé řadě totiž záleží na naturelu a momentální náladě mazla. Taková perská naštvaná kočka bude ležet a koukat na vás stylem "víš co mi momentálně můžeš" a i kdybyste se zbláznili, tak na tu stoličku prostě nevyskočí.

North pole: Santa Klaus existuje!!!



Hračky: Jako u mě v pokoji.

Dalším vaším úkolem bude všemožně zpříjemnit vašim chlupáčům jejich virtuální život. K tomu budete vybaven cestovním kufříkem, ve kterém budete zvířátka a několik důležitých věcí převážet. K takovýmto důležitým věcem patří například kartáč, pamlsky, hračky, či teplejší oblečení. Takovéto věci můžete získat jednak na svých výpravných cestách, nebo v místnostech k tomu určených. Těmito se rozumí "oblékárna" a "hračkárna". Tyto dvě místnosti tvoří ještě s kuchyní, obývákem a zahradou váš virtuální domov. Jak již těm bystřejším z vás došlo, slovo oblékárna je od oblek. Ano, zde si budete moci vystrojit chlupáče podle poslední módy.

K dispozici je něco okolo stovky obleků (hraček je k dispozici o něco více), od standardních, které můžete vidět v zimě navlečené na malých rozmazlených psících, až po extravagantní modely ala Versace či roztomilé kostýmy. Ale abych se nenechal unést. Toto oblečení neslouží k vaší zábavě, ale k ochránění vašich mazlů při cestování. Míst k navštívení je několik. Od cirkusu přes pláž či Arábii až po zasněžené Alpy (pokud zde budete moc dlouho bez teplého oblečení, vaši svěřenci vám nastydnou). V každé lokaci je nějaká činnost, která vaše miláčky něčemu novému naučí. Například bernardýni milují sáňkování v Alpách a čičiny zase s radostí pobíhají mezi záhony vámi vypěstovaných kytiček. Navíc je s hrou dodáván editor lokací, který vám umožňuje tvořit nová prostředí. Můžete si tudíž umístit fotku vašeho pokoje do Petz a koukat se, jak by ho reálná zvířátka zdemolovala.

Verdikt. Petz 4 jsou skvělá, inteligentní a legrační zvířátka, která mohu jen a jen doporučit. Myslím, že i zarytí pařani akčních her by si měli něco takového vyzkoušet. Aneb rodičové, co kdyby vaše děti na začátek dostali virtuální miláčky? Třeba uvidíte, že by se i o to opravdové dokázali postarat.

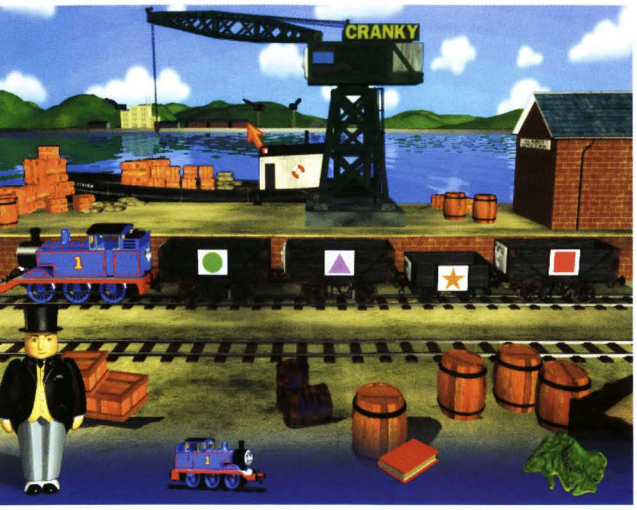
A teď mě omluvte, je čas krmení...

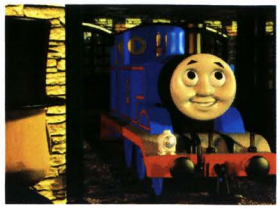
— Michal Kratochvíl

Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Hříčka. **Vývoj / distribuce:** PF Magic. **Multiplayer:** Ne. **Podpora:** Mikrofon – IBM Via Voice.
Minimum: Celeron 266, 16 MB RAM. **Doporučeno:** PII 333, 32 MB RAM. **Nejlepší podobné hry:** Petz 3 (75 %), Creatures (65 %).
Pro: Skvělá animace, zábava. **Proti:** Velké nároky na hardware, pouze 2 zvířátka na ploše. **Grafika ★★★★, hudba a zvuky ★★★, hratelnost ★★★★. Celkové hodnocení: 80 %**

Thomas & Friends: The Great Festival Adventure

Byl jednou jeden chlápek, Thomas se jmenoval, a ten měl moc rád mašinky. Vlastně on je neměl jen rád, on je miloval, on je...

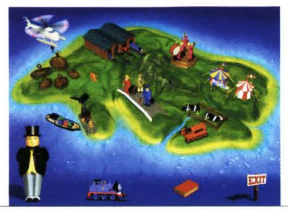




Za mého útlého dětství běžel (a možná, že ho vysílají ještě i dnes) v televizi jeden parostrojní Večerníček s mluvícími a myslícími mašinkami, který se jmenoval... to už si bohužel nepamatuji, každopádně v něm ale komunikovali lidé se stroji. V Americe nápad asi okoukli a stvořili vlastní verzičku s konformním hlavním hrdinou Thomasem a jeho vymatlaně se tvářícími kovovými kamarádkami (a možná nejen kamarádkami :-)), to vše určeno pro děti od dvou let. Marketing zapracoval, a tak tu našeho pidižvíka máme v elektronické interaktivní podobě. Chystá se na vážně hustou festivalovou tavbu na ostrově Sodor (zaměňte první *o* za *a* a zjistíte, co autoři před dětmi skryli), při které mu největší potěšení bude dělat pomáhání lidem. Jaká krásná náplň hry!

Než se vydáme na cestu, musí naše mašinka podstoupit nějaký ten servis. Utáhneme ji, naolejujeme, umyjeme a jedeme. Jak tak okolí před našimi očky ubíhá, všimneme si farmáře s velkým problémem. Nemůže chuděra za žádnou cenu zahnat své kravky do ohrady a ani přemlouvání ani mučení nepomáhá. Vezmeme si tedy na pomoc starý dobrý traktor a k smrti vyděšený dobytek už peláší do ohrady, co mu nohy stačí. A co takhle střílet? Ne? Dobrá, teď ještě střílet nebudeme. Místo toho pojedeme dál a trochu píchneme (já už to vážně přeháním) cirkusákům. Popojíždíme dál. A hele, vrtulník. To se určitě bude střílet! Ale ne, dnes ne, až jindy. Teď je třeba zaháknout díly a složit je dohromady. Žádné střílení. Jako v mžiku se mihnem a jsme v přístavu. Tady nakládáme správné díly do správných vagónů a máme přitom správnou náladu, že děti?! No a po práci si pojedeme hezky užít do nejbližšího podniku, ehm, denního, kde nám podle libi..., vlastně libosti bude hrát na... na hudební nástroje taková fajn kapelka, jejíž jedna členka je vážně velká kráva (doslova). A pak půjdeme hezky do hajan. Dobrou noc, Thomasi, dobrou, mašinky, hezké sny, děti. Až se zítra ráno probudíte, možná budeme střílet... Ale to až v nějaké jiné hře, protože Thomas & Friends nic takového neobsahuje. Je to nezávadná zábava pro malé děti, leč v této zemi se nemůže uchytit. Je totiž celá v angličtině a dvouleté, byť vyspělé, dítě hovořící kromě svého mateřského jazyka i jen základní angličtinou tu asi nenajdete a pro někoho staršího tenhle titul vůbec nemá cenu. I když, kdybyste náhodou nějaké takové dítě našli, dobře se o něj starejte a ať dbá na dobré známky ve škole, aby potom nemělo, jako já, problémy dostat se na gymnázium...

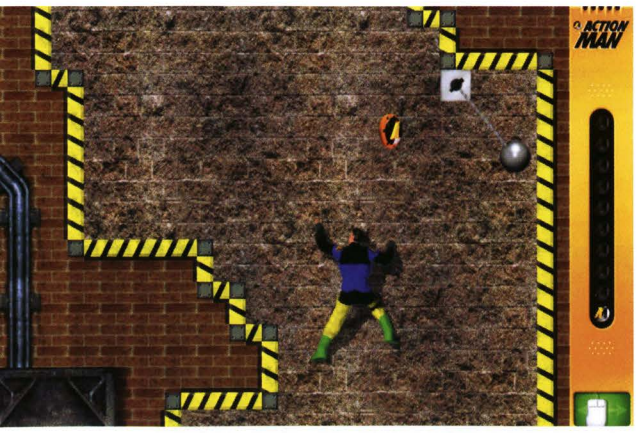
— Matěj Steklík

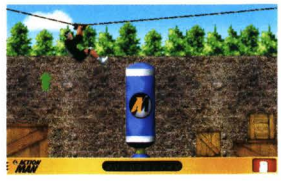


Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Kids soft. **Vývoj / distribuce:** Minds Eye / Hasbro Interactive. **Multiplayer:** Ne.
Podpora: Plenky, slintání, krkání, pukání, zvracení, řvaní, a jiné dětské neduhy. **Minimum / doporučeno:** P 133, 32 MB RAM.
Pro: Prsty kapitána Igla mají konkurenci. **Proti:** Ne až tak moc velikou. **Grafika ★★★, hudba a zvuky ★, hratelnost ★. Celkové hodnocení: 25 %**

Action Man: Raid on Island X

To je ale tvrdej a drsnej název, co?!





Protestuje tady někdo proti násilí v počítačových hrách? Myslí si tu kdokoliv, že počítačové hry degenerují mládež? V některých ohledech jsou tyto protesty vskutku oprávněné, například u Action Mana. Už název je neskutečně stupidní a co se krabice od hry týče – v USA mají asi jaksi přehozené hodnoty. Na jedné straně se jim nelíbí ve hrách brutalita a snaží se zvyšovat věkovou hranici pro jejich prodej, na straně druhé však doporučují tuto hru pro děti od čtyř let. Artwork na obalu propaguje násilí, vnucuje dětem jako hrdiny kulturisty a drsňáky, a k tomu ještě obsahuje balastní kecy, které asi mají rodiče přečíst dětem, aby je navnadili na *dobrodružství*.

A co že se pod tímhle vším skrývá? Absolutní blbost. Kombinování poměrně kreativních věcí s věcmi destruktivními a magořinu vzbuzujícími. Hráč si může vybrat svého *panáčka*, zvolit pro něj hlavu, trup, nohy, zbraň v levé a pravé ruce a nakonec prostředí, kam panáčka umístí. Všechny tyto úkony jsou naprosto zbytečné a nezjistil jsem u nich jediný vliv na hru – je například úplně jedno, jaké si vyberete zbraně. Ve hře je stejně nebudete používat. Tento i jiné činy jsou komentovány větami typu: "This is the top secret hidden Action Man's room." nebo " I am Action Man!". Samotné úrovně jsou tvořeny primitivními a jednoduchými akčními a logickými hrami, které velice urážejí inteligenci i onoho čtyřletého dítěte. Budete střílet do terčů, jezdit po laně, skákat bungee jumping atp. Jediná hra, která trochu stojí za to, je střílení terčů pod vodou ve skafandru. Jinak nic. Hovadina. Za Action Mana bych v obchodě nedal ani 5 Kč, jedná se o naprostý odpad.

— Matěj Steklík

Platforma: Windows 95/98/2000(he?). **Žánr:** Kids software. **Vývoj / distribuce:** Creatures Labs / Mindscape. **Multiplayer:** Ne. **Podpora:** Není.
Minimum: P 133, 16 MB RAM. **Doporučeno:** P 200, 32 MB RAM.
Pro: Celkem povedená hudba. **Proti:** Stupidita. **Grafika ★★, hudba a zvuky ★★★, hratelnost ★. Celkové hodnocení: 17 %**

číslo 3
návody na počítačové hry
Joystick

Po skončení intra si popovídejte se strýcem, vysvětlí vám pár věcí týkající se Septerry, Chosen a vás a také vám řekne, že byste měli dohonit Toriho a jít na vyučování k Azizovi.

Septerra Core

Vezměte si chleba z lednice a jděte ven na ulici. Nacházíte se na Vrstvě 2, ve městě jménem Oasis. Jsou tu tři obchody a jeden bar, ale vy ještě nemáte žádné peníze, abyste si mohli něco koupit. V každém městě, respektive vždy, je pravidlem, že byste si měli promluvit s každým, koho potkáte, takže tak učiňte. Dovíte se, že starosta dělá problémy a pár dalších drobností. Opusťte město, dostanete se na mapu světa a pokračujte vpravo na místo zvané Badlands. Tady vás čeká první bitva s jakýmisi psy nebo co to je, které budete v různých variantách potkávat i dále ve hře. Jelikož jste ještě velmi slabý a sám (sama), snažte se spíš co nejrychleji projít, než je všechny pobít. Z Badlands jděte po mapě do Aziz Temple, kde si popovídejte s vaším učitelem Azizem. Poví vám toho celkem dost o historii, jádru, Septeře (není nad to skloňovat česky anglická slova) a hlavně vám dá první Fate Card – Water. Zjistíte, že Tori na vyučování nebyl, běžte to tedy hned zažalovat strýci.

Strýc vám řekne, že Tori bývá často ve Water Pumping Station (napravo od města). Jděte ho najít, ale nezapomeňte se u strýce vyspat. V Pumping Station vás čeká cutscénka (další podařený anglicko-český paskvil) – Tori je oním pašerákem, který pašuje zbraně do Vrstvy 3. Potom co vyrušíte Toriho jednání, budete napadeni strážemi, ale Tori zbaběle uteče a bude tedy na vás, abyste je pokosili. Po bitvě získáte druhou Fate Card – Heal. Pokračujte do města, vchod hlídají starostovi roboti, ale když si s nimi promluvíte, začnou stávkovat a pustí vás. Jděte tedy za strýcem (vyspěte se) a zase mu všechno zažalujte, pošle vás za Torim do Outlaw Canyon. Pomoci vám prý může Grubb, jděte tedy za ním do jeho dílny (jižně od Oasis). Přidá se k vám spolu se svým robopsem Runnerem, který je sice při bitvách pomalý, ale ničivý a jeho laserový paprsek poškozuje všechny ve své dráze. Grubb je zase rychlý, ale slabý, jeho speciální vlastností je opravování přátelských mechanických postav (za 5 Core Energy vyléčí Runnera – používejte jak to jde) a ničení nepřátelských robotů a cyborgů. Runner zase umí při bitvě nepřátele okrádat a může také krást v obchodech (když vás chytnou, tak příště zdraží).

V Grubbově dílně nezapomeňte sebrat Core Generator.

Jestli chcete vaše postavy trochu vytrénovat, jděte do Badlands a pobijte pár psů (kteří se tu pokaždé znovu objeví), kromě zkušenosti a peněz získáte také jejich kůže, které můžete prodat. Až budete s tréninkem spokojeni, jděte se vyspat do města a koukněte se do lokace Junk Heap (ve městě). Najdete tam vrak nějakého letadla, ze kterého Grubb vyhrabe Power Armour. V obchodech ve městě prodejte, co nepotřebujete, a nakupte si lepší výbavu, rozhodně si kupte zásobu chlebů, budete je potřebovat.

Je čas jít zachraňovat Toriho, jděte tedy zase do Pumping Station, napravo seberte Wire (drát) a pokračujte nahoru po trubkách. Dostanete se k větráku, nechte Grubba ho prozkoumat – řekne, že by se dal zkratovat. Připojte k němu drát a posléze Core Generator (jako v adventurách – sebrat v inventáři a kliknout na skříňku) a cesta je volná. Pokračujte do další mapy, tady vás čeká hromada nepřátel – brouci, sliz a krabi. Tyto kraby nikdy nezraníte za víc než jeden bod, používejte tedy nejslabší údery co nejrychleji za sebou. Cesta vede po trubkách, exit najdete snadno (viz mapa – Tab). Když odbočíte dolů, najdete bednu s pár věcmi na léčení. Když se probijete na mapu světa, uvidíte Outlaw Canyons a také vesničku Galdow na jihu. Zamiřte nejdřív tam, je celá v duchu westernů, u kůlů jsou přivázáni helgakové (létající příšery), u kterých najdete pár užitečných věcí. Ve vesnici je také hospoda, kde se můžete za peníze vyspat. V hospodě je parta podivných typů, kteří když si s nimi popovídáte, budou mít oplzlé poznámky na Mayu a napadnou vás. Jsou docela tuzí, ten co vypadá jako kačer kouzlí Barrier (buď na sebe nebo na společníky), takže se snažte dostat nejdřív jeho, než ji zakouzlí, pak už je to jedno. Aspoň víte, co vás čeká, protože Outlaw Canyon se jimi jen hemží, takže hurá tam.

Při vstupu po vás budou Bounty Hunters chtít vstupné, vy je místo toho zabijte. Je jich tam opravdu hodně, takže je jen na vás, jak se cítíte. Jestli máte hodně chlebů, můžete je pobít všechny, jinak se snažte dostat nahoru na vyvýšeninu, na jejímž konci najdete Toriho. Právě se baví s dealerem o prodeji zbraní, ale objeví se Chosen Magi a dealera zabijí a odejdou.

Popovídejte si s Torim, nakonec se vrátí do Oasis. Na těle dealera najdete Soul Stone, potom nasedněte na helgaky a odleťte. Uvidíte filmeček, jak jste vtaženi do lodi Chosen. Následuje cutscéna, kde poznáte lorda Doskiase, který stojí za celou tou špínou, dovíte se také o invazi a Maya Doskiasovi přísahá pomstu. Nakonec vás loď vysadí na Vrstvě 3.

Vaším úkolem je najít Bowmana z Holy Guard a varovat ho před tím, co na něj chystá lord Doskias. Dostaňte se do Wind City (jihovýchodně). Je tam několik obchodů, můžete prodat Soul Stone (dostanete za něj 2500) a nakupte si lepší výbavičku. Rozhodně si kupte granátomet, za chvíli budete kosit zombíky, kteří se drží blízko u sebe, takže se vám bude hodit. Když budete mít dost peněz, kupte si i pořádný meč, později se k vám přidá postava, která ho využije. Popovídejte si se všemi lidmi na ulici, také zjistíte, že katedrála, kde by měl být Bowman, je zavřená, takže jděte do Capitol Building. Sekretářka vás nebude chtít pustit dál, přístup máte jedině do knihovny. V knihovně si přečtěte všechny knihy v policích i na stolech, dovíte se spoustu věcí o dějinách a legendách Septerry. Zkuste si promluvit s mnichy, ale nic vám neřeknou, protestují totiž proti prezidentovi, protože chce zrušit Holy Guard, kteří střeží Mardukovy tradice. V pravém konci knihovny je jediný mnich, který s vámi bude mluvit, až si s ním promluvíte, opusťte knihovnu i město.

Na mapě světa jděte na jih do South Farm. Zase si s každým promluvte, je tam i babka, která sype zrní ptákům a když jí opravíte diskmana, dá vám trochu zrní. V obchodě, který je venku v samostatné budově, si za 100 kreditů kupte Acid Vial, je to klíčový předmět, který budete potřebovat později. Jděte do hospody, barman si na vás bude vyskakovat, pohrozte mu Runnerem a vše se vyjasní. Za 50 kreditů se zde můžete vyspat. Odejděte ze South Farm a prozkoumejte trochu ostatní lokace na mapě.

V Northern Forest jsou zavřené dveře, přes které se nedostanete, stejně tak i v Reservoir ve Wind City. Také najdete tři místa označená ???, v jednom z nich je kruh asi pěti kamenů. Vždy můžete prozkoumat jen jeden a když to uděláte, objeví se příšera, po jejíž smrti získáte Soul Stone (vyléčí všechno všem). Kameny prozkoumáváte postupně a stejně se objevují příšery, které jsou čím dál tím tužší, takže je všechny nezabijete a budete se muset časem vracet. Na druhém místě s otazníky je zamčená věž, kde se shromažďují ptáci, kterým jste nasypali zrní. Těchto ptáků je jenom pár a jsou vždy roztroušeni v poměru jeden na jednu vrstvu, až nějakého potkáte, určitě mu nasypte zobání. Také najdete Helgak Port, kde se zeptejte na cestování. Potřebujete k tomu pas, na který se teď můžete každého zeptat. Jděte tedy na hřbitov (Mourn Graveyard).

Na jednom místě uvidíte jakousi záři vycházející ze země, prozkoumejte ji a vyleze první zombie. Když ho zabijete, zbude po něm kalužkrve – kyseliny. Použijte na ni Acid Vial, čímž si trochu naberete. Na hřbitově je také truhla se Silver Clove, který vás částečně ochrání před útoky nemrtvých. Prozkoumejte také velkou hrobku a sochu bez hlavy a pak se na to jděte přeptat do South Farm. Pár lidí vám řekne, že je to socha nekromancera Draxxe, která je zodpovědná za kletbu, jež nenechá mrtvé v klidu spát. Vraťte se do knihovny a před globusem Septerry zahněte doprava a použijte Acid Vial na věc, která je přibitá na stole. Je to hlava sochy z hřbitova, takže se vraťte na hřbitov, hlavu nasaďte a připravte se na bitvu. Draxx obživne a přivolá si pár zombíků na pomoc. Po jeho smrti získáte další Fate Card – Earth. Jděte se vyspat do hospody a jestli vám chybí něco ve výbavě, kupte si to (plus zásobu chleba).

Ještě zpátky ke globusu v knihovně: Grubb ho okomentuje tím, že k jeho opravě by potřeboval pořádný hasák, ten bude mít až Led (viz další kapitoly), se kterou když se vrátíte globus opravit, odmění vás potom mnich Soul Stonem (nebo něčím podobným).

Na hřbitově projděte nově otevřenou pasáží, od teď vás čeká spousta bitev se zombies. Najděte páku, která vám otevře dveře, a pokračujte jedinou možnou cestou až ke schůdkům vedoucím k dalším dveřím. Když jimi projdete, najdete Bowmana a uvidíte cutscénku. Maya ho varuje před Doskiasem, který se spolčil

s prezidentem Duganem a chce odstranit Holy Guard, protože jsou pro něj překážkou. Bowman zůstane a zdrží vojáky, aby zbytek jeho lidí s jeho dcerou našel pomoc za horami. Vojáci ale Bowmana zabijí a k vám do party se přidá Corgan, který je schopným pomocníkem, zvlášť po tom, co mu přibude pár úrovní. Jeho speciální vlastností je za 10 Core energy funkce Observe, jež vám ukáže jméno, level, životy a endurance bar (rychlost) protivníka. Utečte stejnou cestou, jakou jste přišli, u vchodu na vás čekají assassini, kteří zabili Bowmana. Zničte je a vyjděte ven, dostanete se do další části hřbitova, kde se to zombíky jen hemží. Vylézají ze země spolu s létajícími lebkami. Zombies útočí nablízko, takže jim chvíli trvá, než k vám dojdou, ale jejich útok je docela silný. Drží se většinou blízko u sebe, takže na ně střílejte granáty. Je tam brána, kterou otevírá páka na jiném místě. Najděte ji a také bednu, ve které je pár užitečných věcí. Projděte otevřenou bránou, za ní vás čeká znovu dvojka assassinů, zabijte je, čeká vás cutscénka v níž se sejdete Bowmanovou dcerou. Pošle vás do města Armstrong pro tajné zásoby. Nacházíte se v horách, pokračujte jedinou cestou a při tom pobijte všechny psy, které jste potkali už předtím. Na konci cesty vás čeká Thunder Cat, která je poměrně tuhá, snažte se jí zabít magií, po její smrti získáte Agility. Opusťte hory na mapu světa a jděte do města Armstrong. Než vstoupíte, vyléčte se, čeká vás další tuhá bitka. V cutscéně uvidíte, jak Chosen město obsadili a vypálili, vás si do parády vezme samotná milenka lorda Doskiase – Selina. Pobijte jí za pomocí magie i její poskoky, získáte další Fate Card – Barrier. Město je plné vojáků Chosen, ale nejsou tak silní, jak by se zdálo. Jděte rovně až narazíte na křižovatku. Když půjdete doprava najdete na konci v truhle Power Token, který vám přidá 5 Core Energy; vlevo na konci najdete Supply Box. Vraťte se zpátky do hor, v cutscéně uvidíte, jak Doskias zradí svoji milenku, která ho i přes to stále miluje (uh). Dceři Bowmana dejte Supply Box a vraťte se přes hřbitov do Wind City.

Nad městem se vznáší loď Chosen a město je kvůli okupaci zavřené. Jděte tedy do South Farm, stráže u vchodu zabijte a v hospodě se vyspěte. Barman vám řekne, že mniši v knihovně vyrábějí falešné pasy (které budete potřebovat, abyste se dostali na Vrstvu 4) a že někdo v obchodě by mohl vědět o tajné cestě k nim. V obchodě nakupte / prodejte věci podle potřeby a promluvte si s černochem, je to mnich a otevře vám tajnou cestu do knihovny. Tam vám starý známý mnich dá falešné pasy, takže můžete konečně jít do Helgak Port. Holce ukažte pasy a nasedněte. Uvidíte filmeček a další cutscénu, ve které vás sestřelí.

Nějaká dobrá rodina vás našla, ale jste sám (pouze Maya). Promluvte si s nimi a ve skříni u postele seberte Speed Shoes. Vyjděte ven na ulici, zase si se všemi popovídejte, ptejte se na vaše parťáky. Zjistíte, že Corgan je ve vězení a Grubb někde mimo město. Chlápek před obchodem vám dá Corgan's Sword, vpravo na kraji najdete rozbitého robota a v něm Metal Coat, také nezapomeňte nasypat barevnému ptákovi zrní. Nalevo najdete za ostnatým drátem zavřeného Corgana, dejte mu jeho meč a popovídejte si se strážemi. Budete s nimi bojovat, přidá se k vám Corgan, a potom seberte z krabice s pomeranči pár věcí na léčení. Nakonec jděte do obchodu, upgradujte (kupte si i Wrench – pro postavu, která se k vám přidá), vyspěte se u rodiny a opusťte město. Jděte na severovýchod do Mesa Canyons, kde budete pobíjet vojáky – cyborgy. Cesta je poměrně jednoduchá (používejte mapu), ve slepých odbočkách najdete (jako vždy) nějaké bedny, v jedné z nich je i Fire Guard – ochrana před ohnivými útoky. Kromě vojáků budete bojovat i s helgaky, kteří způsobují berserk – vaše postavy střílí i do svých řad, ale někdy i helgak skočí bezhlavě do propasti – záleží na náhodě. Až opustíte Mesa Canyons, jděte po světové mapě do Jinam Battleship. Tam budete bojovat zase s cyborgy a s roboty, kteří umí léčit. Doporučuji zabít nejdřív dvěma nejsilnějšími útoky je, a to během jednoho kola, jinak vyléčí sami sebe nebo ostatní. Musíte najít dvě páky, které vám otevřou dveře, za kterými najdete Grubba, jak obdivuje technologii. Přidá se k vám a dá vám Holo Message, kterou našel. Opusťte loď a jděte do Ankaran Base (jižně). Proti vchodu najdete v bedně Air Fate Card. Opodál postává dívka s kybernetickými protézami nohou, o pravé totiž přišla při vojenském tréninku. Její otec je generál Campbell, se kterým ještě budete mít tu čest se seznámit. Kolem ní pobíhá Runner, promluvte si s ní a zeptejte se na Holo message, kterou jste našli. Řekne vám, abyste si ji přehráli v nedalekém počítači, takže to udělejte. Zjistíte, že Doskias proti sobě poštval národy Ankary a Jinam, aby měl sám volnou cestu k jádru. Led vás zaveze do vojenské základny, abyste mohli varovat ostatní, ale potřebuje k tomu Energy Converter, který najdete v ztroskotané lodi. Promluvte si také s vojákem, dá vám Dogtags – identifikační karty jinaamských cyborgů.

Vraťte se do Jinam Battleship a nejděte dveře, které jste nemohli otevřít (myslím, že jsou napravo). Na počítač použijte Dogtags, průchod volný. Prozkoumejte celou úroveň, je tam spousta cyborgů a robotů a jelikož už máte u sebe Grubba, používejte jeho schopnost Repair, na jeden zásah zničíte jakéhokoliv robota. V první odbočce vlevo najdete Potion a Gearmuscle pro Runnera, v druhé odbočce vpravo je páka, která otevře dveře, za kterými na konci najdete Converter. Vraťte se za Led, dejte jí Converter a můžete odletět. Ještě předtím ale sundejte vašim postavám prsteny. Led a Runner se k vám přidají a společně odletíte na základnu.

Cestou havarujete, po dopadu vybavte postavy prsteny a Led dejte Wrench, kterou jste si předem koupili. S každým si promluvte, stráže před bunkrem vás pustí dovnitř. Následují cutscény, velitel nahraje holo zprávu pro generála Campbella, aby nepoužil Doomsday Weapon, což je tajná zbraň, která zvedne celou Vrstvu (zemskou kru) a vynese ji nahoru, až narazí do hořejší vrstvy, při čemž zahyne veškeré obyvatelstvo (zajímavá věcička). Zprávu musíte generálovi doručit vy, ale Campbell vám ulítne, takže ho musíte dohonit pěšky. Nacházíte se v nové úrovni, čeká na vás pár červů, kteří vám při útoku vysávají životy a přidávají si je k vlastním. Jděte chodbou pořád rovně, cestou zabíjejte červy, až se dostanete k exitu. Dveře vpravo do vězení jsou zavřené, takže pokračujte do další úrovně. Tam se cesta větví, když půjdete vpravo (relativně ke směru odkud jste přišli) narazíte na exit, když budete pokračovat vlevo a dál, dostanete se do další mapy, na jejímž konci je truhla s Psycheknot (přidá psyche a core). Budete se ovšem muset probít přes pár nepřátel, takže jestli jste na tom špatně, rovnou jděte do exitu. Dostanete se na cestu, která spojuje Ankaran Capitol (na jihu) a Research Lab (na severu). Do Ankaran Capitol vás hra nepustí, takže jděte na sever. Probijte se skrz pár vojáků a uvidíte cutscénku, kde se generál Campbell nenechá zastavit a použije Doomsday Weapon (působivý filmeček) a teprve potom si přehraje zprávu o Doskiasovi. Vzápětí jste napadeni Chosen, ale objeví se Doskiasova milenka Selina, která ho zradila, vezme vás na svojí loď a do Vrstvy 5. Objeví se také lord Gunnar (známý z intra), doslechl se prý o Maye; Selina se přidá do party a získáte Summon Fate Card. Selina je docela schopná, zvlášť když jí koupíte nějakou slušnou výbavičku, dobře kouzlí, jako speciální vlastnost má Curse Strike (netřeba vysvětlovat), která je ale docela drahá. Do party si ji ale neberte (já to udělal), protože se od vás za krátkou chvíli odpojí a vy získáte jiného člena. S každým v baru si jako vždy popovídejte, pak se vyspěte. Nahoře je pár prodejných slečen, ale Maya se k nim bohužel nějak nemá.

S Bounty Hunterem (ano, ten co vypadá jako kačer), co je ve stejné místnosti, se ještě nebavte, vyprovokuje vás k souboji, ve kterém ho ještě nemůžete porazit. Vezměte si do party Grubba nebo Led a vyjděte z baru. Před ním uvidíte bednu, zavěšenou na velkém jeřábu. Prozkoumejte ji, potom prozkoumejte stojan a nechte Grubba, ať bednu s výbušninami postaví na zem. Teď se vraťte za Bounty Hunterem a promluvte si s ním. Vyzve vás na souboj, který se odehrává před barem u bedny s výbušninou, kterou odstřelte. Výbuch zabije Bounty Huntera a vy získáte BH Hideout Key. V úrovni, kde se nacházíte (Red Light District), ale i v ostatních (Bounty Hunters District, Slums), je pár vchodů do opuštěných nebo obydlených místností, které někdy jsou a někdy nejsou chráněné nepřáteli. Ve skoro každé z nich najdete nějakou věc, která vám ulehčí život (Cornucopia, Elixir, Soul Stone). Jinak v Red Light District najdete tři obchody, v BH District prodávají meče a v Shipping Transport koupíte Engines.

V Bounty Hunters District se nachází obrovské dveře, které otevře BH Hideout Key. Uvnitř je to plné pár nepříjemných Bounty Hunterů (jak jinak); uprostřed úrovně na vyvýšenině je páka, které otevře dveře vězení, kde je zavřený Arraym. Měli jste možnost se s ním setkat už dříve, tentokrát je na vaší straně, protože je zavřený za neuposlechnutí rozkazu. Osvoboďte ho, odběhne do baru pro své zbraně – kybernetické protézy rukou. Na cestě zpátky vás budou přepadávat další hunteři, ale to pro vás jistě nebude problém. Až se vrátíte na bar do Red Light District, přidá se k vám Arraym a Selina vás opustí, aby sama mohla zachránit Doskiase. Arraym je dobrý bojovník, je především hodně rychlý a na 14. úrovni získá speciální vlastnost Steal (okrádá nepřátele při bitvě). Na 14. úrovni získá i Corgan novou speciální vlastnost a to Core Force, kterou může docela slušně zranit všechny nepřátele v řadě za sebou (něco jako Beam). Arraym má známého, který vlastní loď a může vás vzít na Vrstvu 7 čili na samé jádro Septerry, ale ještě než odletíte, kupte si tu nejlepší výbavu a VELKOU zásobu chlebů. Na mapu světa se koukněte, ale jinam než do města (World Bazaar) se nedostanete.

— Tomáš Velebný

To be continued

William H. Gates III - interview

— dokončení z minulého čísla—

Paul Allen a Bill Gates, spoluzakladatelé Microsoftu

Roku 1986 bylo jasné, že DOS zvítězil.
Přesně tak. Postupně se objevili výrobci klonů DOSu, několik firem také přišlo se zcela novými operačními systémy. Ale my jsme překročili kritický objem prodeje, takže jsme mohli držet nízkou cenu a udržovat stálý odbyt.
Má DOS svůj vrchol za sebou?
To já nevím, DOS se stále prodává dál a používá se na velké většině PC. Během několika málo let bude ale nahrazen operačním systémem nové generace. Jde o situaci, ve které sami vytlačíte z trhu svůj vlastní zastaralý produkt - aspoň doufám, že to tak bude. Anebo to udělá někdo jiný. To by se ostatně stalo již před několika lety, kdybychom nepřišli s Windows a neposadili je nahoru na DOS, abychom tak rozšířili jeho možnosti. To, že jsem nový systém koncipovali jako nadstavbu nad DOS, umožnilo lidem, aby dále provozovali své aplikační programy napsané pro DOS. Domníváme se, že jim to přišlo vhod.
Vám taky. Přinejmenším jste získali čas.
O to nešlo. Lidé prostě chtěli dál používat programy pro DOS. Pro nás by bylo bývalo snazší udělat Windows bez možnosti provozovat aplikace pro DOS. Věděli jsme ovšem, že si nemůžeme dovolit přijít s něčím zásadně novým, co by nebylo kompatibilní s DOSem. Příští verze Windows dokonce ještě rozšíří možnosti, které se uživateli nabízejí při používání programů pro DOS.
Co se stalo s IBM? Jedna knížka uvádí, že jste se prý před pár lidmi z Lotusu nechal slyšet, když se toho trochu víc vypilo, že se IBM do sedmi let položí. IBM je samozřejmě stále zde, ale prochází restrukturalizací a hledá nové cíle. Takže aspoň částečně jste měl pravdu.
V tomhle byznysu platí, že ve chvíli, kdy jste rozpoznali, že máte malér, tak je už pozdě. Když pořád nemakáte jak šílenci, jdete do háje. IBM se může zotavit, ale když si vezmete, co znamenala předtím - ne, takové to už nikdy nebude. Právě v těch slavných letech, v době největších zisků a nejhlubšího obdivu, dělala chyby, které se staly příčinou pozdějších miliardových ztrát.
Jaké chyby?
Těžko se dá několika větami shrnout, jak by se měl správně provozovat vývoj softwaru. Bylo by to o tom, jak vybírat a zaměstnávat lidi, jak je řídit, jak plánovat specifikace, jakým způsobem je měnit, jak testovat software, jak pracovat s ohlasy zákazníků. IBM měla se svým softwarem úspěch jedině v kategorii velkých sálových počítačů, a to jenom proto, že tam uživatel neměl jinou volbu. V důsledku tohoto výsadního postavení si IBM nevypracovala všechny ty dovednosti, o kterých jsem teď mluvil.
Nemůže se totéž přihodit i Microsoftu? Pokud jde o význam a velikost firmy, říká se vám "nová IBM".
Přemýšlel jsem o tom, ale myslím, že nám to nehrozí. Ale podívejte - pokusila se IBM vyhledat nové cíle? Zabývala se vážně prvními příznaky, že věci nefungují tak, jak by měly? Soustředilo se vedení firmy na problémy? Anebo propadlo sebeuspokojení ze svých úspěchů? Pracovali naplno, přijímali nové lidi? A všimněte si, že dokud IBM řídil její zakladatel, firma vzkvétala - a fungovalo to ještě po několik dalších generací vedení. Když je zakladatel firmy nablízku, anebo když si vybere toho správného následovníka, pak se obvykle daří. Já teď nemohu vědět, jestli se už u nás někde něco nekazí. Můžete mi ale zavolat tak za pět let a říct: "No, Bille, vypadá to, že všechno bylo v pořádku." Já aspoň doufám, že to budete moci říct.
Jaké bylo vaše první setkání s Lousem Gernstnerem, novým šéfem IBM?
Byla to pro mě příležitost vysvětlit mu, co je Microsoft zač.
Nevěděl to?
To netvrdím. Chtěl jsem prostě trochu víc hovořit o naší firmě. Byl to trochu trapas, protože když jsem přišel, uvítali mě slovy: "Rádi vás vidíme, pane Manzi." (směje se) Manzi (současný šéf firmy Lotus Development, rival Microsoftu) a já si vůbec nejsme podobní, takže mě to trochu zarazilo. Pak jsem šli dovnitř, do slavnostní Knihovny Toma Watsona, kde já už byl asi tucetkrát, takže celou tu historii dobře znám. Gerstner mi stejně všechno znovu vysvětlil, přestože to pro mě nebylo nic nového. Nebyl jsem si jist, zda se ode mne očekává, že ho přeruším, nebo co. A nakonec jsme mluvili o byznysu. Nesnažil jsem se mu cokoliv radit. Věděl, že jsem v jednání s jeho správní radou, tak trochu se kvůli tomu rozčiloval.
Myslíte, že spolu budete dobře vycházet?
Microsoft a IBM se spolu naprosto dokonale navzájem doplňují - s výjimkou jedné malé skupiny, která u IBM dělá systémová software pro PC.
Jak teď vypadají vaše vzájemné vztahy?
IBM je náš nejlepší zákazník. Většinu svého klíčového softwaru převádějí na platformu Windows. Neustále nacházíme další a další věci, na kterých můžeme spolupracovat.
Váš klukovský vzhled vám po všechna ta léta spíš pomáhá, nebo škodí?
Těžko říct. Pokud se ptáte, jestli si ty vlasy cuchám naschvál, tak to ne. A ostatní věci, třeba moje pihy, no tak ty prostě mám.Vědomě

„No, Bille, vypadá to, že všechno bylo v pořádku.“

„Pokládali mě občas za šaška, za třídního klauna. Na soukromé škole místo klauna neměli."

s tím nic nedělám. Asi bych si mohl pořídit kontaktní čočky. Asi bych se mohl častěji česat.

Mám na mysli to, zdá váš mladistvý nebo, s prominutím, trochu humpolácký - vzhled může vyvést vaše potencionální konkurenty a partnery z rovnováhy a poskytnout vám tak určitou výhodu při jednání.

Myslím, že to jak vypadám, bylo spíš nevýhodou - přinejmenším ve vzdálenější minulosti. Ale jakmile naši konkurenti museli jednou připustit, že víme co děláme, nastali jim potíže, do jaké kategorie nás zařadit. Byli jsme mladí, věděli jsme si rady, měli jsme dobré nápady a spoustu nadšení.

Nedávno jste se oženil a dokonce i většina konkurentů vám vřele blahopřála. Nyní ovšem říkají, že se teď již nebudete tolik koncentrovat na práci.

Dělají si legraci. Jestli si někdo vážně myslí, že po svatbě budu pracovat zřetelně méně, pak se plete.

Není ale na každém šprochu pravdy trochu?

Být ženatý je jednodušší. Máte dopředu stanoveno, s kým budete trávit svůj volný čas.

Byl jste jedním z nejatraktivnějších svobodných mužů na světě. Mnoho žen by bezpochyby bylo bývalo rádo na Melindině místě.

Proč? Chtěly by se mnou závodit ve skládání hlavolamů? Chtěly by se mnou hrát golf? Jak mohou vědět, že by bylo zajímavé být se mnou? Chtějí číst stejné knížky jako já?

Co vás přitáhlo k Melindě?

Nevím. To je příliš osobní. Když se mě někdo takhle zeptal dřív, předtím, než jsem potkal Melindu, měl jsem ve zvyku odpovídat, že mě zajímají inteligentní a nezávislí lidé. A jsem si jist, že potkám ještě spoustu dalších zajímavých, chytrých a nezávislých osob.

Na Melindě musí být prostě něco, co vás přimělo změnit stanoviska. Neříkejte, že jste starší, než jste býval, a že je to prostě věkem.

Je to kouzlo, které se dá těžko popsat a já jdu za ním.

Popište, jak se cítíte, když jste s ní.

Úžasně. Dostala mě do stavu, kdy jsem cítil, že bych se měl oženit. Je to úplně v rozporu se všemi mými dřívějšími racionálními úvahami na toto téma.

No, já vím, že to vůbec nemyslíte vážně a že to přitom myslíte úplně vážně. Vraťme se teď trochu nazpátek. Kdo z rodičů na vás měl větší vliv?

Maminka s námi trávila víc času, ale táta měl poslední slovo, když o něco šlo. Oba mě hodně ovlivnili. Dostal jsem úplně normální výchovu. Nesměli jsme se s mou sestrou přes týden koukat na televizi. Vedli nás k tomu, abychom se dobře učili. Rodiče před námi často mluvili o problémech, které řeší v práci a vedli nás k tomu, abychom se takovým věcem naučili rozumět a oceňovat je. Cestovali s námi, abychom se trochu podívali do světa. Když jsme byli malí, děda s babičkou nám hodně četli, a tak v nás vytvořili návyk na čtení. Sestra je o dva roky starší než já; většinu věcí jsme se učili společně.

Jak vás vedli k tomu, abyste měli dobré známky?

Za každou jedničku jsme dostávali 25 centů. Legrační je, že v určitém období jsem se učil dost špatně, zatímco moje sestra měla samé jedničky. Tak to bylo až do osmé třídy. Pak sestru začali zajímat kluci, a už nikdy znovu samé jedničky nedostala. Můj průměr se během toho léta zlepšil z 2,8 na 1,0. Chtěl jsem mít samé jedničky. Rozhodl jsem se mít samé jedničky.

Proč?

Jen tak. Chtělo to jen trochu námahy. Myslím, že jsem prostě nechtěl, aby si lidé mysleli, že jsem blbec. A když ty samé jedničky jednou dostanete, není už tak těžké si je udržet.

Neměl jste ve škole problém s kázní?

Pokládali mě občas za šaška, za třídního klauna. S tím ale problémy nebyly. Pak jsem nastoupil na soukromou školu, a tam to místo klauna nějak neměli. Ucházel jsem se o něj, ale buď se jim nelíbil můj druh humoru, anebo humor prostě tou dobou nebyl v módě. Takže přišlo pár let, kdy jsem nevěděl, kam se zařadit. Zkoušel jsem být cool, ten druh kluka, co to má vše na háku a na všechno kašle. Jenže když jsem s tím začal, lidi řekli: "No hele, nám vždycky připadal jako trouba! Je jasnej."

Nedělali si s tím rodiče starost, že byste mohl doopravdy být tedy blbeček?

Ale ne. Jen si mysleli, že se hodně podceňuji. Když jsem začal mít ve škole potíže, poslali mě k psychiatrovi. Dal mi udělat malý test a dal mi přečíst pár knížek, párkrát se mnou mluvil o psychologických teoriích a o manželstvích, kterým dělá poradce. Chtěl, abych o tom všem začal přemýšlet. Řekl mi pár opravdu hlubokých myšlenek, díky kterým jsem začal vidět některé věci opravdu jinak než předtím. Byl správnej. Proto jsem měl vždycky rád film Obyčejní lidé - ten chlap byl přesně takovej jako ten psychiatr ve filmu. Chodil jsem k němu jen půldruhého roku, od té doby jsem se s ním už neviděl a také jsem už později u nikoho takového nikdy nebyl. Ale mou mysl zaměřil správným směrem.

A co vám poradil?

Vystartoval jsem na něj: "No, já mám nějaké tahanice s rodiči." A on na to: "Nelam si s tím hlavu, ten zápas vyhraješ." Povídám: "Cože? Jak to?" a on: "Vyhraješ. Oni tě milují a ty jsi jejich dítě. Ty vyhraješ."

Co z toho plyne?

Asi tolik, že nemá cenu bojovat s vlastními rodiči. Je to náhražka nějakého skutečného boje. Je to k smíchu. To mi stačilo a začal jsem sám přemýšlet. Připadalo mi to zajímavé. A také mi dal číst Freuda a takové ty zajímavé věci.

Kolik vám bylo let?

Jedenáct. Ale ten psychiatr byl chlap bez předsudků. Snažil se mě neustále motivovat. Dával mi otázky, ale nikdy mi neprozradil, zda jsem odpověděl správně či špatně. Opakoval jen: "V pořádku." A pak byl konec návštěvy a on mi dal další knihy na čtení.

Přemýšlel jste někdy o tom, co by z vás bylo, kdybyste šel do veřejné školy, a ne do Likeside, kde jste se seznámil s Paulem Allenem a zamiloval se do počítačů?

Docela dobrý pouliční rváč.

Kdy jste v sobě poznal mimořádné schopnosti? Kdy jste si uvědomil, že se lišíte?

(velké gesto nesouhlasu) Mám mimořádné schopnosti, mami! Mami, právě jsem to pochopil: Mám mimořádné schopnosti! A tak mě, mami, nenuť jíst ty fazole.

Víte přece, co jsem chtěl říct.

Když jsem byl malý, četli jsme během letních prázdnin knížky a za každou přečtenou jsme dostávali malou barevnou záložku. Některé holky přečetly tak deset, patnáct knížek. Já jich měl třicet. Od druhé po devadesáté deváté místo to byly holky. Pomyslel jsem si: To je zvláštní, to je fakt divný. Taky jsem rád psal testy. Dařilo se mi v nich dosahovat dobrých výsledků. Některé předměty mi šly

„Pak sestru začali zajímat kluci, a už nikdy znovu samé jedničky nedostala."

„Polykám čtvrťáky, pálím bankovky a tak. Ha, ha, ha."

snadno, třeba matematika a všechny přírodní předměty. Během prvních dnů školního roku jsem míval učebnice přečtené od začátku až do konce.

Přestože se samotným vašim rodičům daří velmi dobře, jak zareagovali na vaše mimořádné bohatství?

Nechlubím se jim. Tajím to před nimi. Řekněme, že jsem ty peníze zakopal na trávníku před domem. Maličko vyčnívají, ale já doufám, že nebude pršet. Moje peníze jsou z jejich hlediska naprosto bezvýznamné. Úplně bezvýznamné. Nemají žádný vliv na to, co je mezi mnou a mými rodiči. (pauza) Když je někdo z nás nemocný, můžeme si dovolit opatřit ty nejlepší lékaře, to ano. Ale hovoříme o věcech, kterých se peníze nijak netýkají.

Nikdo neříká, že se bavíte jen o penězích.

My se vůbec nebavíme o penězích.

I když většina vašeho majetku je tvořena akciemi a jejich hodnota denně kolísá, jste přece jen multimiliardář, neleze vám to na mozek?

Je to příšerné číslo. ale podívejte se, já toho stejně 95% jednou rozdám. Nemusíte říkat lidem, ať mi už teď píšou děkovné dopisy. Setřím si to až po padesátce. Bude toho na rozdávání hodně a zabere mi to nějaký čas.

Na co se chcete zaměřit?

Charitativní záležitosti, věda. Nechci tím zatížit děti, které třeba tou dobou budu mít. Těm zůstane dost, budou v pohodě.

Necháte jim třeba jen jednu miliardu?

Ne - blázníte? Nic takového. Jedno procento z té částky.

No, to ale budou vyrůstat a říkat si prokrista, kdyby mi táta přenechal něco z těch peněz...

Vysvětlím jim, že to je přiměřená částka.

Chcete, aby se vypracovaly samy - jako vy?

Ne, o to nejde. Tak veliké sumy peněz člověka zaslepují, to je celé.

Každého, nebo jen mladé a nezkušené?

Myslím, že kohokoliv.

Vás oslepují?

Držím se pevně při zemi - díky rodičům, díky své práci, díky tomu, v co věřím. Občas se mě lidi ptají, proč si nekoupím třeba letadlo. Proč? Protože na tyhle věci si rychle zvyknete a já si myslím, že to není správné. Izoluje vás to od běžných životních zkušeností, a tím pravděpodobně brzy zhloupnete. Proto mám tyhle věci vědomě pod kontrolou. Je to otázka disciplíny. Kdyby se má disciplína oslabila, asi by mě to také zaslepilo. Proto se snažím tomu předejít.

Proč tedy nedat potomkovi miliardu dolarů a nenechat ho, ať si taky zkusí udržet pod svou kontrolou?

Když si je nevydělá sám, když je má od malička, když se tím ohromně odlišuje od svých vrstevníků - to je všechno velice škodlivé.

Neuškodí jim už dost jen to, že vy budete jejich otec?

Budu hledat způsob, jak tenhle vliv minimalizovat v každém směru. Budu ten způsob vymýšlet tak tvořivě, jak jen jsem schopen. Tahle zkušenost je pro budoucí vývoj dítěte opravdu škodlivá.

Jaké zábavy si dopřáváte se všemi těmi penězi?

Polykám čtvrťáky, pálím bankovky a tak. Ne, vážně: Když jdu do obchodu pro golfové míčky, vždycky beru jen použité, a to mě baví velice. Ha, ha, ha.

A teď doopravdy vážně.

Stavím dům. Je to normální dům se vším všudy, ale jeho velká část je projektovaná pro odpočinek a zábavu. Je tam místnost plná obrazovek. Budou v ní velké monitory a na nich velká světová díla - všechny druhy umění. Nakupuji digitální licence. Stačí?

Říká se, že větší část toho domu se nachází pod zemí.

Nesmysl.

Kdy bude hotov?

Mělo to trvat čtyři roky, ve skutečnosti to zabere pět let, až se znovu pustím do projektu.

Co dalšího vás baví?

Rád se učím. Mám rád hlavolamy. Během posledního půldruhého roku jsem se dokonce trochu věnoval golfu, protože, až na mě, ho hraje celá rodina. Docela jsem tomu propadl. Je to naprostá paráda být venku na hřišti. Prostě jsem právě dorazil do devadesátých let.

Říká se, že se nikdy nedíváte na televizi.

Ale jo, dívám. Nemám televizi doma, nemám na střeše žádné antény. Ale když přijdu do hotelu nebo někam jinam, kde televizi mají, zapnu jí a projíždím normálně kanály jako každý. Zrovna v neděli jsem se díval na kreslené seriály. Bylo to bezva.

Co čtete?

The Economist - od začátku až do konce. The Wall Street Journal a Business Week. A taky Time. Když jsem na cestách, občas si koupím People. A ještě čtu USA Today.

Co čtete nej... nejmlhavějšího?

Beletrii, to je mlžení samo. Sestra čte všechen ten brak. Občas se jí zeptám, co by mi doporučila. Ale jinak - podívejte, já žiju stejný život jako kdokoliv jiný. Když má letadlo zpoždění, sedím na letišti a čekám jako všichni. A samozřejmě, každý den jsem tady na poradě. Tvrdě pracuji tady v Microsoftu. Je spousta zkušeností, které mi zatím chybějí a spousta filmů, které jsem neviděl. Neměl jsem nikdy dítě. Je spousta církví, ke kterým nepatřím. Myslím, že každý z nás má vymezený svůj dílek života, svou dávku zkušeností a nic víc. Jím u McDonald's častěji než většina jiných lidí, ale je to proto, že neumím vařit.

Poslední dvě knihy o vás a o Microsoftu - Gates a Hardware Drive - jedna jako druhá zkoumají mýty a legendy, které se postupně vyvinuly kolem vašich zvyků, zvláštností a pozoruhodných příhod. Rád bych si je roztřídil - od pravdivých po úplně smyšlené.

Do toho.

Začneme maličkostmi. Vždycky se píše o tom, jak se prudce houpete v židli a můžu potvrdit, že tomu tak skutečně je, nejen nyní, ale prakticky po celou dobu našeho rozhovoru.

Správně.

Co váš sklon k rychlé jízdě a spousta pokut za ni?

Dostal jsem míň pokut, než bych si zasloužil.

Je pravda, že jste nechal jednou vyhodit policistu z práce kvůli tomu, že vám dal pokutu za překročení rychlosti?

Ne, to není pravda.

Další legenda vypráví o tom, jak vaše matka vybírá šaty a jak vám pomáhá sladit jejich barvy tím, že spíná jednotlivé kusy k sobě? To říká vaše bývalá přítelkyně, a zdá se, že s jejími prohlášeními příliš nepolemizujete.

Byla doba, kdy se mi matka pokoušela vysvětlit, jaká barva kravaty patří k jaké košili. Ale to už je dávno. A ano, myslím, že lidé

„Řekněme, že jsem ty peníze zakopal na trávníku před domem."

„Microsoft měl mnoho, opravdu mnoho úspěšných produktů.“

naslouchají radám svých matek, když jde o módu. To rozhodně není oblast, kde bych se cítil zkušenější než ona. Ono to nakonec nedá až tolik práce, vybrat si jednu nebo druhou košili. Já si pak stejně druhý den ani neuvědomím, jakouže to barvu mám na sobě. Takže, jestli někoho potěší, že teď už vím trochu víc o tom, co se k čemu hodí, tak fajn. Tehdy jsem se v tom opravdu nevyznal. Teď je to myslím lepší, ale pořád pod průměrem.

Další: 242 dolarů, které jste prý zaplatil za pizzu během jediné noci?

To je jen novinářské mlžení a přehánění ad absurdum.

Měl jste v době studia na Harvardu zařízeno milionové konto na své jméno?

Ne. (rozhodí rukama, vstává, začíná přecházet po místnosti) Odkud se tohle mlžení bere? Myslíte, že jako legenda zní líp, že jsme začali s hromadou peněz, než to, že jsme na začátku neměli žádné? V jakém smyslu líp? Mí rodiče byly velice úspěšní, já chodil do nejlepší soukromé školy v celém okolí Seattlu. Bylo to bezva. Ale nikdy mi nezřídil žádné konto; táta za mě ovšem platil školné na Harvardu, což je dost peněz.

Jak se díval na to, když jste praštil s univerzitou?

Řekl jsem mu, že si jen dám chvíli pauzu a určitě se tam vrátím.

Hodný chlapec.

Koukněte, kdyby nám to nevyšlo, byl bych se určitě vrátil. Na Harvardu by mě byli rádi viděli nazpátek. Měl jsem jen přerušené studium.

Když jste byl na Harvardu, navštěvoval jste často Combat Zone - čtvrť prostitutek, drog a pornofilmů?

Jo, to je pravda. Že jsem tam chodil, to ještě neznamená, že jsem jel ve všem, co se tam, odehrávalo. Ale býval jsem tam. Je to snadné, stačí sednout na metro. A je tam lacino. Jídal jsem pizzu, četl knížky a pozoroval cvrkot. Chodil jsem tam po hospodách.

Bral jste někdy LSD?

Mé bláznivé mládí už dávno skončilo.

Co tím chtěl básník říci?

Že jsou věci, které jsem dělal do svých pětadvaceti, pak jsem s nimi skončil a už se k nim nikdy nevrátil.

Podle jedné z historek jste pod vlivem LSD zíral na stůl, přesvědčený, že si o jeho rohy vypíchnete oči.

(usmívá se)

Aha, záblesk vzpomínky.

To bylo na druhé straně předělu, o kterém jsem se zmínil. Mladý člověk si může dovolit dělat sám se sebou takové prasárny, jaké by v pozdějším věku už nevydržel. Řekl bych, že každý zvládal třeba probdělé noci nebo cokoliv podobného lépe v mládí než v pozdějším věku. Ale ať bylo co bylo, nevynechal jsem ani den práce, nikdy.

Štvou vás drby, které se o vás povídají?

Málokdy. Ale je to dilema. Důležitou součástí Microsoftu je jeho pověst: že nás lidé znají, že děláme výborný software, že udržujeme lidi v nadšení pro nové věci, že posouváme vpřed pohyblivou hranici možností. Je přirozené, že firmu si lidé spojují s jejím spoluzakladatelem a člověkem, který stojí v čele. Pokud jde o můj soukromý život, je to ovšem nevýhoda. Musím ale říci, že moje zkušenost s tím, jak jsem vystaven na veřejnosti, není ničím ve srovnání se situací opravdu hodně známých lidí.

Než to tady zabalíme, pojďme se ještě podívat na svět z globální perspektivy. Jak by se měla naše společnost dívat vstříc do budoucnosti?

Optimističtěji. Díky vývoji, určovanému částečně změnami technologie, se celý svět stává v jistém smyslu bohatším. To znamená, že věci, které vyžadují mnoho zdrojů a času, se dají realizovat efektivněji než dříve. Lidé si dělají starosti o pracovní místa, o to, zda bude pro ně práce. Ale dokud nebude každé dítě dostávat výborné vzdělání, dokud nebudou všechna města vyčištěná a uklizená, žádná nouze o práci nebude. A postupně, jak bude bohatství společnosti růst, budeme mít lepší možnost volby alokace zdrojů. To bude lidi podněcovat, aby šli a zabývali se tím, co je potřeba udělat.

Říká se, že pokud se povede Microsoftu vytvořit a na trhu uplatnit nové druhy komunikačního softwaru, ovlivní to zcela zásadním způsobem komunikační dálnici. Jaký je to pocit, vědět, že i v následujících letech bude váš vliv stejně významný jako v těch dvaceti předcházejících?

Měli jsme nejlepší produkty, a proto jsme dostali příležitost vystupovat v této roli. Změny v průmyslu by nastaly i bez nás. Někdo by tak jako tak vyvinul standardní operační systém a zavedl grafické uživatelské rozhraní. My jsme to možná jen trochu urychlili. Stejně je tomu s informační dálnicí, ta jednoduše vznikne. Jestliže hrajeme důležitou roli, pak je to proto, že jsme byli o trochu lepší než ostatní a přišli jsme o trochu dříve.

Stačí vám úspěch jednoho Microsoftu?

Microsoft měl mnoho, opravdu mnoho úspěšných produktů. Když se takhle ptáte, připadá mi to, jako byste se obrátili na někoho, kdo je padesát let ženatý: "Hele, člověče, měl jsi jen jednu manželku, co je s tebou? To ti jedna stačí?" Úplně vážně, já jsem svázán s jedinou firmou. S tou, pro kterou jsem se rozhodl pracovat.

Zajímavá metafora, ta s tou manželkou.

Račte ji otisknout.

Podívejte se na to takhle. Je vám osmatřicet, jste miliardář, založil jste největší softwarovou firmu světa a změnil tvář celého oboru. Až si publikum předvede přídavek, co mu předvedete?

Přídavek, to navozuje představu, že život není spojitý proces, že se skládá z konečného počtu výkonů či událostí a těmi je determinován váš osud. Já před sebou vidím v rámci Microsoftu spoustu vzrušujících věcí, o nichž se chceme dovědět, zda je vůbec dokážeme technicky vyřešit. Jsou tu báječní lidé, se kterými se báječně pracuje. A v příštím desetiletí budou informační technologie, definované šířeji než dnes, nejzajímavějším průmyslovým odvětvím vůbec. Máme příležitost významně k tomu přispět. Působíme ve velice konkurenčním prostředí. Dlouho se nedozvíme, zda jsme šli správným nebo špatným směrem. To mě vzrušuje. A kromě toho jsme stále v období prudkého růstu, pokud jde o hledání ještě lepšího textového procesoru, o vynalézání způsobů, jak má pracovat elektronická encyklopedie nebo digitální video, o hledání nástrojů, které umožní lidem lépe využívat techniku. Na tohle se chci soustředit v dohledné budoucnosti.

A co zítra? Máte nějaké plány na sobotu?

(úsměv) Půjdu do práce.

Tento rozhovor nám poskytla redakce českého vydání pánského časopisu Playboy.

„Působíme ve velice konkurenčním prostředí.“

JSTE KOMPLETNÍ?

Pokud není Vaše sbírka Excaliburů úplná, můžete si ji nyní za výhodné ceny doplnit.

Classic (0-10)

Classic (Ex 0-10, 292 strany) **190 Kč**

Ex 11 20 Kč

Ex 12 20 Kč

Ex 13 20 Kč

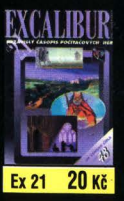
Ex 15 20 Kč

Ex 16 20 Kč

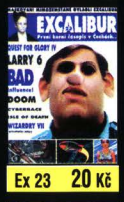
Ex 17 20 Kč

Ex 19 20 Kč

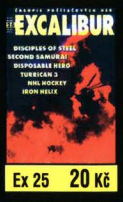
Ex 20 20 Kč


Ex 21 20 Kč

Ex 22 20 Kč


Ex 23 20 Kč

Ex 24 20 Kč


Ex 25 20 Kč

Ex 26 20 Kč

Ex 27 20 Kč

Ex 28 20 Kč

Ex 29 20 Kč

Ex 30 20 Kč

Ex 31 20 Kč

Ex 32 20 Kč

Ex 33 20 Kč

Ex 34 20 Kč

Ex 35 20 Kč

Ex 36 20 Kč

Ex 37 20 Kč

Ex 38 20 Kč

Ex 39 20 Kč

Ex 40 20 Kč

Ex 41 20 Kč

Ex 42 20 Kč

Ex 43 20 Kč

Ex 44 20 Kč

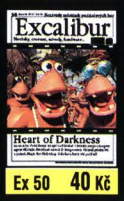
Ex 45 20 Kč

Ex 46 20 Kč

Ex 47 20 Kč

Ex 48 20 Kč

Ex 49 20 Kč


Ex 50 40 Kč

Ex 51 40 Kč

Ex 52 40 Kč

Ex 53 40 Kč

Ex 54 40 Kč

Ex 55 40 Kč

Ex 58 40 Kč

Ex 59 40 Kč

Ex 60 40 Kč

Ex 61 40 Kč

Ex 62 40 Kč

47 Excaliburů: pouze 490 Kč!

Excalibur 11 - 13, 15 - 54 a 58 - 62 (původní cena 1.517,50 Kč)

Velká série (11 - 13, 15 - 54, 58 - 62) **490 Kč**

CD 50 75 Kč

CD 52 75 Kč

CD 56 75 Kč

CD 57 vyprodáno

CD 58 75 Kč

CD 59 75 Kč

CD 60 75 Kč

CD 61 75 Kč

CD 62 75 Kč

CD 63 75 Kč

CD 64 75 Kč

CD 65 75 Kč

CD 66 75 Kč

CD 67 75 Kč

Excalibur CD série: 12 CD-ROMů za 480 Kč!

Nyní je Excalibur CD 56, 58 - 67 a 70 za pouhých 480 Kč, tedy CD za 40 Kč! Jednotlivá CD stojí 75 Kč.

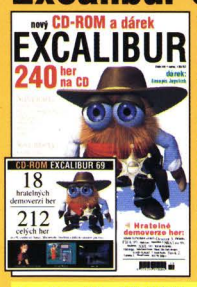
Excalibur CD série (CD 56, 58 - 67, 70) **480 Kč**

Excalibur 68 + CD

Zahrajte si na svém PC staré dobré hry pro ZX Spectrum, C64 a další 8bitové počítače! Na CD najdete **více než 200 celých her!** Nechybí také spousta hratelných demoverzí her pro PC a bonus: **dema na 3D akční hry!**

Excalibur 68 + CD (200 her) **120 Kč**

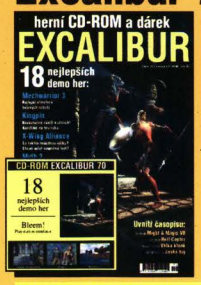
Excalibur 69 + CD



Ještě více ještě lepších starých dobrých her pro 8bitové počítače! Nechybí spousta demoverzí her i užitečných programků. **Bonus: sportovní hry EA Sports.** Jako **dárek** dostanete první číslo návodového časopisu **Joystick.**

Excalibur 69 + CD (240 her) **+ joystick 150 Kč**

Excalibur 70 + CD



U demo her i samotného časopisu se rozhodně nudit nebudete (dema na Kingpin, Requiem: Avenging Angel, Mechwarrior 3, Myth 2, Tank Racer...). Jako **dárek** dostanete starší číslo Excaliburu.

Excalibur 70 + CD + starší číslo 150 Kč

Excalibur 71 + 2 CD

Za stenou cenu **2 CD-ROM!** Obsahují **24 dem, test verzi Quake 3 Arena,** shareware programy a různé zajímavosti. Druhé CD obsahuje **6 hodin hudby (!!!) ve formátu MP3.**

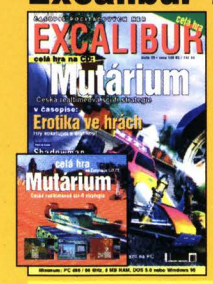
Excalibur 71 + 2 CD 150 Kč

Excalibur 72 + CD

Na CD je **plná verze** nejlepší slovensko-české tahové strategie **Spellcross.** Hra původně stála 999 Kč. **Minimum:** PC 486 / 100 MHz, 12 MB RAM, MS-DOS 5.0 nebo Windows 95.

Excalibur 72 + CD s celou hrou Spellcross 150 Kč

Excalibur 73 + CD



Na CD je **plná verze** české real-timové strategie **Mutárium** v původní hodnotě 599 Kč. **Minimum:** PC 486 / 66 MHz, 8 MB RAM, MS-DOS 5.0 nebo Windows 95.

Excalibur 73 + CD s celou hrou Mutárium 150 Kč

Jak je získat?

• Na zadní část **složenky typu C** (k dostání na poště) do **„Zprávy pro příjemce"** napište za co a kolik platíte a připočítejte poštovné a balné 30 Kč. Pokud chcete zaslat zásilku doporučeně, připočítejte ještě 20 Kč. Výslednou částku poukažte na adresu **PCP, přihrádka 414, 111 21 Praha 1.** Zaplacená čísla obdržíte do 7 dnů.

• Chcete-li starší čísla rychleji, zašleme je na dobírku. Stačí, když si je telefonicky nebo písemně objednáte a obratem je odešleme. Za dobírku připočítáváme 70 Kč.

tel: 02 / 66 71 23 15 - 6 • fax: 02 / 66 71 23 16 • mail: excal@mbox.vol.cz

Celé hry téměř zadarmo!

Že jsou hry drahé? To není případ Excaliburu! Nyní máte jedinečnou možnost získat za zlomek ceny jedné hry mnoho výborných her od Excaliburu!

Excalibur 72 a 73:

Spellcross + Mutárium

Dvě CD obsahují **dvě celé hry:** nejlepší slovensko-českou tahovou strategii **Spellcross** a českou real-timovou strategii **Mutárium.**

136 stran

Původní cena:

~~1 598~~ **Kč**

Pro Vás nyní jen

195 Kč

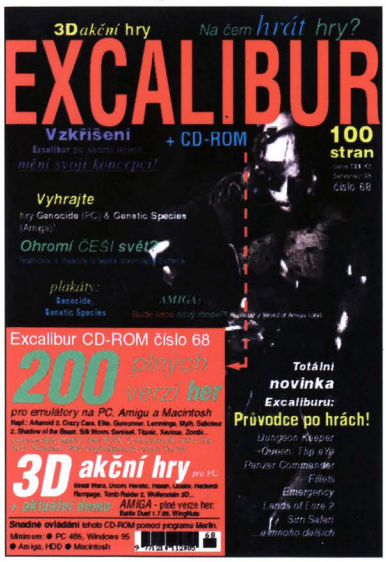
„Zpráva pro příjemce":
Excalibur 72 a 73 .... 195 Kč
+ poštovné a balné

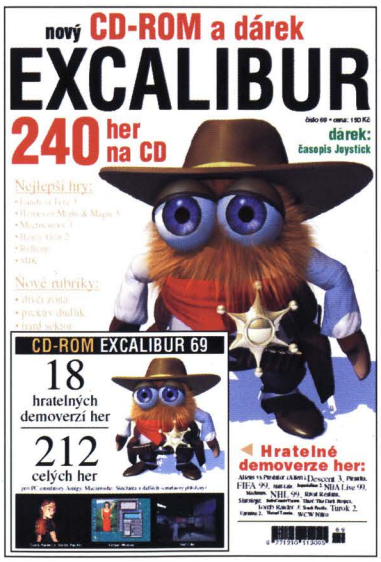
Minimum: PC 486 / 100 MHz, 12 MB RAM, MS-DOS 5.0 nebo Windows 95.

Excalibur 68 a 69:

Více než 440 celých her!

Zahrajte si na svém PC staré dobré hry pro ZX Spectrum, C64 a další 8bitové počítače! Na dvou CD najdete **více než 440 celých her!** Nechybí také spousta hratelných demoverzní her pro PC a dva bonusy: **dema na 3D akční hry a sportovní hry EA Sports!**





bonus:
návodový časopis Joystick!

220 stran

Cena jen

270 Kč

„Zpráva pro příjemce":
Excalibur 68 a 69 .... 270 Kč
+ poštovné a balné

Minimum: PC 486 / 100 MHz, 12 MB RAM, Windows 95.

Jak je získat?

• Na zadní část **složenky typu C** (k dostání na poště) do **„Zprávy pro příjemce"** napište za co a kolik platíte a připočítejte poštovné a balné 30 Kč. Pokud chcete zaslat zásilku doporučeně, připočítejte ještě 20 Kč. Výslednou částku poukažte na adresu **PCP, přihrádka 414, 111 21 Praha 1.** Zaplacená čísla obdržíte do 7 dnů.

• Chcete-li dostat časopisy rychleji, zašleme je na dobírku. Stačí, když si je telefonicky nebo písemně objednáte a obratem je odešleme. Za dobírku připočítáváme 70 Kč.

tel: 02 / 66 71 23 15 - 6 • fax: 02 / 66 71 23 16 • mail: excal@mbox.vol.cz